http://www.oldgamesitalia.net/

# THE GAMES machine

## AMIGA - PC

NUMERO 51

ALL'INTERNO
ZZAP!

## X-WING... LA RECENSIONE!

## LEMMINGS II... SONO TORNATI!

(E I DMA DESIGN STUPISCONO ANCORA CON WALKER)

UN NUMERO
COSTELLATO
DI RECENSIONI
ANTEPRIME E
INTERVISTE ESCLUSIVE

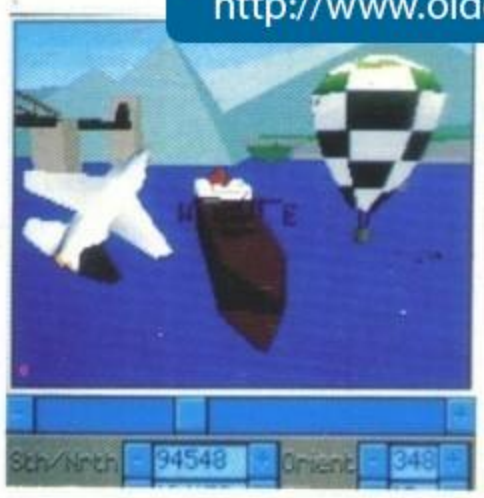
Anno V Numero 51 - Marzo 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

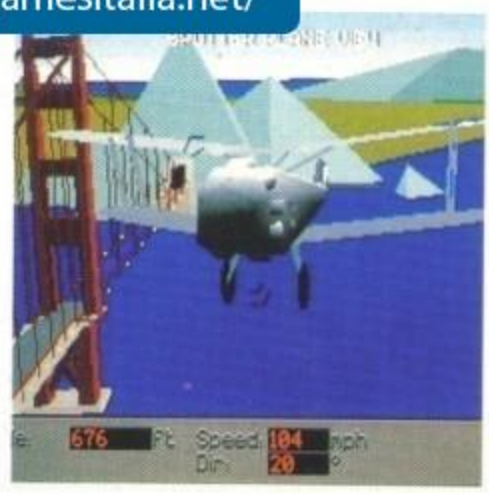
XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

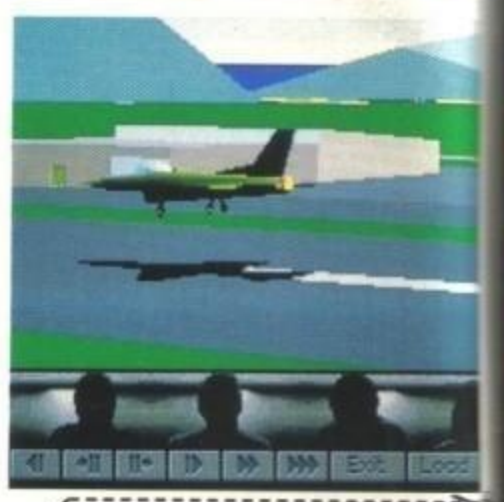
http://www.oldgamesitalia.net/





# STUNT ISLAND

# Essere nello stesso tempo acrobata, pilota e regista... Come essere a Hollywood !



**ABBIAMO PENSATO A VOI PER L'OSCAR DEL MIGLIORE FILM D'AZIONE.**
Le più importanti compagnie cinematografiche americane avevano appena firmato il contratto più originale del secolo: l'acquisto di un'isola, STUNT ISLAND, paradiso dei film e dell'acrobazia aerea.
Concepito con i professionisti di Hollywood, STUNT ISLAND abbina per la prima volta simulazione aerea e realizzazione cinematografica.
Su quest'isola paradisiaca, potrete al tempo stesso pilotare, riprendere le vostre evoluzioni ed effettuare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini per realizzare film d'azione mozzafiato.
Scegliete un'aereo tra i 50 disponibili, dal biplano della prima guerra mondiale alla navetta challenger, e partecipate alle 32 missioni del grande concorso di acrobazia aerea.
Create voi stessi delle acrobazie grazie ad una libreria di 34 scenari e 800 accessori, veicoli, personaggi ed edifici che potrete animare, per realizzare delle sequenze degne dei grandi successi di Hollywood.
Siete diventati degli assi del volteggio? Allora assumete il controllo delle 8 cineprese per riprendere le vostre evoluzioni dalle angolazioni più disparate.
Quando una ripresa è buona, passate allo studio di post-produzione per realizzare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini, grazie ai 100 effetti sonori e musiche disponibili. 15 film già montati vi permetteranno di familiarizzare con le tecniche cinematografiche.

© DISNEY

Distribuito da :

INFOGRAMES

**Disponibile su PC in italiano**

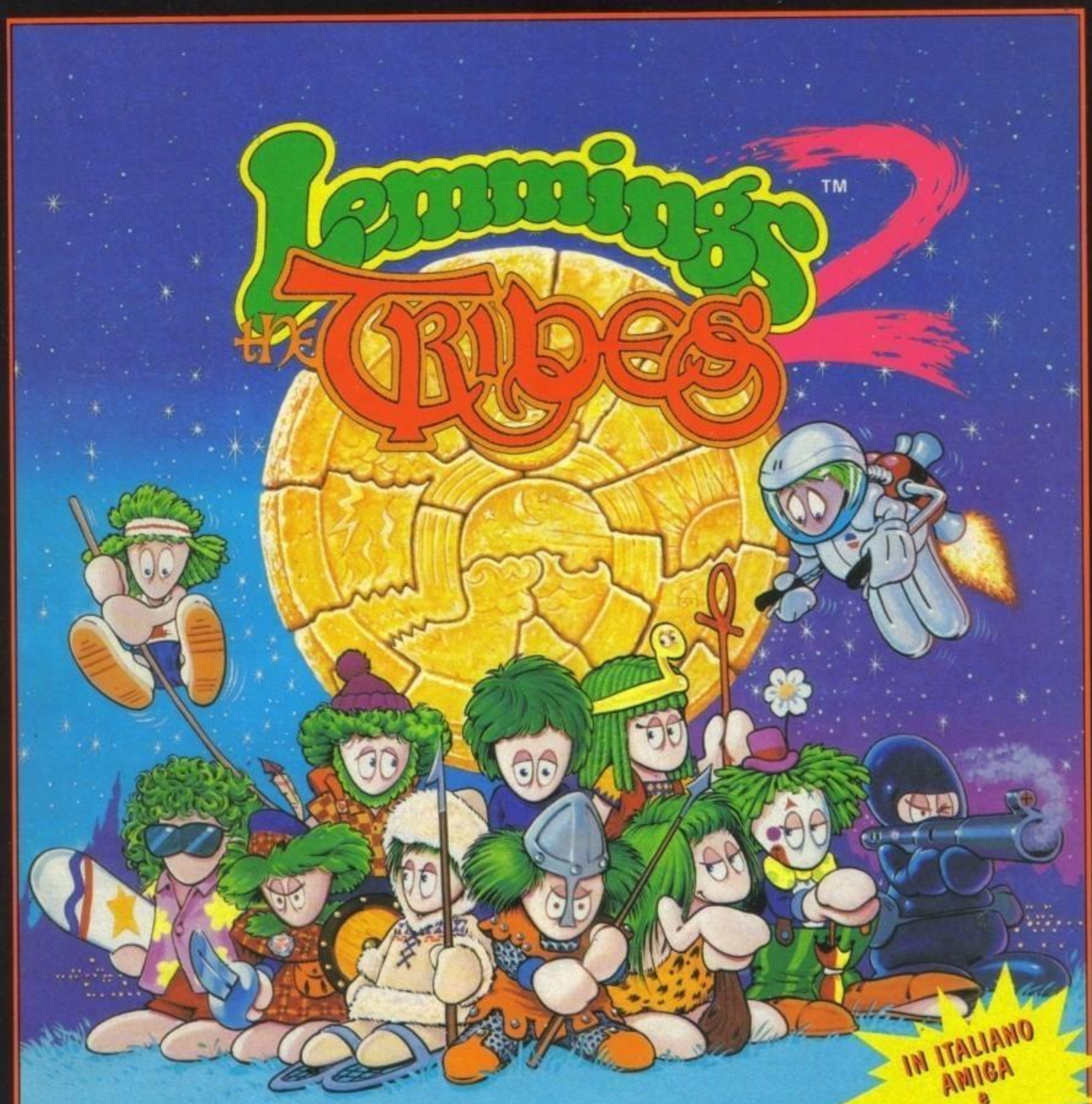
Nome e cognome: .....
Indirizzo: .....
Tel .....

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

Tagliando da spedire a C.T.O., Via Piemonte 7F, 40069 ZOLA PREDOSA (BOLOGNA) - ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




IN ITALIANO
AMIGA
e
PC

# SONO TORNATI!!!

## con nuove imprese per un mondo nuovo

Una produzione

psygnosis

ideata da

DMA DESIGN

- ★ 12 nuovissime tribù di Lemmings, ognuna con un'abilità diversa.
- ★ Sciatori, surfisti, arcieri, . . .
- ★ 256 splendidi colori VGA
- ★ Animazioni esilaranti
- ★ Scrolling a 8 direzioni
- ★ Avanzatissimi supporti sonori con voci digitalizzate dei Lemmings
- ★ Fantastica giocabilità e molto, molto di più!!

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

# THE GAMES machine

32 PAGINE!

## ACTION AMIGA

ECCEZIONALE! UN DEMO ORIGINALE GIOCABILE !

## FLASHBACK

LO SCONVOLGENTE SEGUITO DI ANOTHER WORLD

## FRONTIER

COMBATTIMENTO ED ESPLORAZIONE SPAZIALE COME MAI PRIMA

## DELUXE PAINT IV AGA

16 MILIONI DI COLORI SUL VOSTRO AMIGA

RECENSITI PER VOI: WAXWORKS - NIPPON SAFES INC - PREMIER MANAGER - PIRACY
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET - BEST OF THE BEST - DELUXE PAINT IV AGA

Anno III Numero 15 - Marzo 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

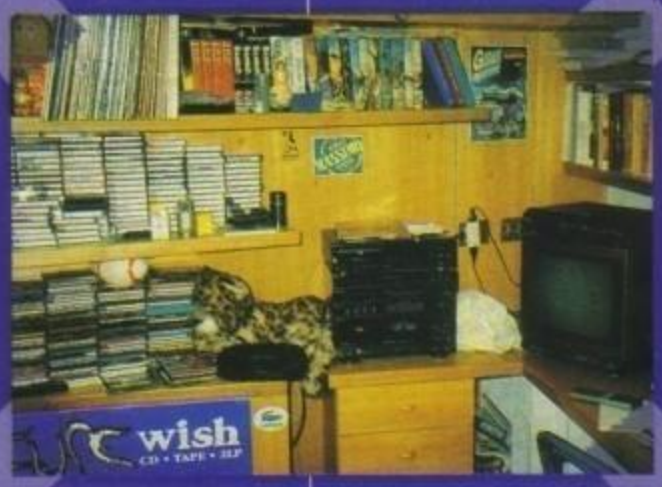
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

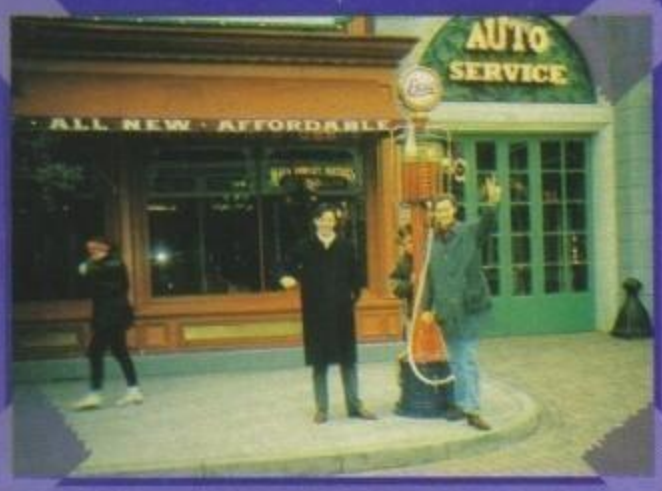
http://www.oldgamesitalia.net/

# EDITORIALE

## Un TGM al mese

Titolo decisamente banale per un editoriale che per la seconda volta va a sostituire quello smarrito del sempre più iperattivo Stefano (lo giuro! Non sono io ad occultarli segretamente per sostituirmi alla sua gloriosa firma, è solo che anche questa volta il numero è chiuso e il testo non si trova da nessuna parte). Eppure la soprastante proposizione pone implicitamente l'attenzione su un altro aspetto: se è vero che c'è un TGM al mese, è altrettanto vero che ci vogliano trenta giorni per realizzare un TGM. Trenta giorni di lavoro che vengono condensati all'interno di quel nuovo numero che si dispone diligentemente sugli scaffali di tutte le edicole d'Italia. Non vorrei sembrare troppo prosopopeico, forse lo sarò, ma ogni volta che arriva la nuova rivista qui in redazione si ripete sempre, in un'alea di mistico silenzio, un trepidante rituale d'attenta analisi critica di quella che consideriamo a tutti gli effetti una nostra "creatura", e alla quale cerchiamo di attribuire quante più qualità possibili per potersi imporre in un mercato esigente e selettivo come quello in cui operiamo. Con una punta di vanità posso confessarvi come l'entusiasmo per un numero ben riuscito sia sicuramente in grado di ripagarti dell'impegno, che vi assicuriamo essere notevole (e non lo dico per retorica), profuso nel corso dei trenta giorni che precedono l'uscita: tutto questo con il rammarico per qualche errore che, inevitabilmente, si finisce per commettere e soprattutto con la consapevolezza di poter fare sempre meglio, già a partire dal mese successivo. Eh sì, perché fin dal giorno dopo si riparte con centoquaranta pagine bianche che ti scrutano impassibili in attesa d'essere riempite di materiale interessante, e fino a quando tutta quell'interminabile sequenza d'anonime caselle non sarà interamente riempita, nel modo che riteniamo più opportuno, non potremo dire "abbiamo chiuso un altro grande numero"... Come ci auguriamo siano stati questi ultimi che avete avuto fra le mani e tanti altri ancora che vi attenderanno nei mesi a venire.




Max Reynaud

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# OGNI MESE IN EDICOLA

17
ANNO 3
NUMERO 17
MARZO 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

# CONSOLE MANIA

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

## SUPER STAR WARS
LA FORZA DEL SUPER NINTENDO

## STREETS OF RAGE 2
PIU' SIAMO PIU' MALE FACCIAMO

## FATEVI UN MEGA BURGER CON MICK E MACK

## WORLD E LAND OF ILLUSION
TOPOLINO E PAPERINO SU MD E MS

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# INDICE


| | |
|---|---|
| 8 | VOCI DI CORRIDOIO |
| 12 | PREVIEW |
| 62 | REVIEW |
| 67 | TIPS |
| 122 | BOARDGAMES |
| 126 | CONSOLE CORNER |
| 129 | TALENT SCOUT |
| 133 | POSTA |


## AMIGA


| | |
|---|---|
| 104 | AMBERSTAR |
| 106 | COMBAT AIR PATROL |
| 95 | DRIBBLING |
| 82 | LEMMINGS II |
| 99 | PIRACY |
| 88 | WALKER |


## PC


| | |
|---|---|
| 104 | AMBERSTAR |
| 114 | CREEPERS |
| 113 | HOME ALONE II |
| 116 | INCREDIBLE MACHINE |
| 82 | LEMMINGS II |
| 100 | MYRA THE LEGEND |
| 96 | RINGWORLD |
| 92 | SHADOW PRESIDENT |
| 76 | SHADOW OF THE COMET |
| 103 | SUPER COULDRON |
| 109 | VALHALLA |
| 111 | WACKY FUNSTERS |
| 62 | X-WING |
| 90 | XENOBOTS |


## La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

***Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.***

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.

Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.

Buon divertimento.

- *Indica un giudizio non soddisfacente*
- *Indica un giudizio positivo ma normale*
- *Indica un giudizio decisamente positivo*
- *Indica un giudizio particolarmente entusiasta*

**Amiga**

Bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla. bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla.

bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla. bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Voci di c

## LA DYNABYTE...

... alla ricerca di standard qualitativo sempre più alti ha deciso di impiegare le famosissime work station SILICON GRAPHICS per alcuni progetti in via di sviluppo.
L'uso di queste macchine (sono work station dedicate alla grafica e alla computer animation) si è reso necessario quando si è cercato di ricrearli computer modelli umani il più possibile simili, nelle sembianze e nei movimenti, a quelli reali.
In particolare il primo progetto in cui vengono utilizzati questi modelli tridimensionali è tutt'ora top secret, ma i responsabili della DYNABYTE hanno promesso di inviarci maggiori dettagli e alcune schermate quanto prima.
In particolare il software utilizzato per questo scopo è il canadese SOFT IMAGE; quest'ultimo, oltre ad essere un ottimo software di modellazione, implementa sofisticati moduli di animazioni dedicati alle figure umane e a loro movimenti.
Oltre a questo progetto la genovese DYNABYTE ha in cantiere una nuova avventura grafica con protagonisti i tre squinternati personaggi già conosciuti in NIPPON SAFES INC. e cioè: Donna Fatale, Dino Fagioli e Doug Nuts.
Ne riparliamo il mese prossimo.

### ULTRA SOUND

E' questo il nome dell'ultima scheda sonora a 16 bit della Logiteck/Gravis che, fra le altre caratteristiche, vanta 32 voci stereo e piena compatibilità con schede più diffuse in commercio.

### A TRE GIORNI DA BODYBLOWS...

E' una di quelle cose che ti rimangono proprio sullo stomaco... Quando avrete questa rivista fra le mani l'ultimo capolavoro dei Team 17 sarà infatti già finito e disponibile nei negozi. Purtroppo però, essendoci impossibile ritardare ulteriormente la chiusura del numero, non siamo per pochissime ore stati in grado proporvi una recensione attendibile all'interno di questo numero... Avremmo potuto pubblicare anche noi, come qualcun altro ha fatto, alcune schermate statiche caricate col DPaint e metterci un voto (se avete capito a cosa mi riferisco non dovete far altro che verificare di persona), ma non ci sembrava il caso. Al mese prossimo...

### SCIVOLANDO SUL GHIACCIÒ

Wayne Gretzky Hockey 3 è in arrivo, sempre dalla Bethesda Softworks.

### SPARACCHIANDO NEL VECCHIO WEST

Mad Dog McCree, ecco il nome del brutale fuorilegge che avrete affrontato a colpi di pistola in questo spettacolare gioco al laser in stile Operation Wolf. A tale proposito vi potrebbe interessare una sua prossima conversione per PC, naturalmente su CD-Rom.

### PRIVATAMENTE ORIGIN

In attesa di Strike Commander, ancora una volta rimandato a data da destinarsi, ecco il logo dell'attesissimo Privateer (Wing Commander III). Tutto questo in attesa di una futura preview più approfondita. Vi posso però già anticipare che l'uscita è tutt'altro che imminente, si parla del prossimo autunno, e a parlarne è la Origin...

### ALIENS vs PREDATOR

Non ci crederete mai, ma è proprio questo il titolo di uno dei nuovi titoli dell'Activision.
I due protagonisti non mi sembrano necessitare alcuna presentazione particolare...

### TURRICAN III

Manfred Trenz e compagni ci stanno già lavorando da qualche tempo. Volete saperne di più? Anche noi vorremmo, e state tranquilli che ci proveremo nel corso delle prossime settimane!

### DOV'ERA FINITO RON GILBERT?

Sì, proprio lui, l'inventore del celebre Scumm della LucasArts che sapevamo aver lasciato la celebre casa californiana. Vi ricordate di Putt-Putt e della Humongous Entertainment di cui siamo occupati sul numero scorso? Bene, dietro a quelle produzioni per ragazzi si nascondeva il suo indiscutibile genio creativo. Al momento non sappiamo dire se ci sia o meno già in programma anche qualche cosa di più "impegnativo".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# orridoio

**IL RITORNO DEL PRINCIPE**

Il mese scorso l'annuncio, questa volta una prima immagine... Al più presto una preview più completa.

**L'ULTIMO DELLA PSYGNOSIS**

Si chiama Pugsy e potrebbe diventare uno dei personaggi dell'anno. Uso il condizionale perché l'unica versione che sapevo annunciata era quella Megadrive, non posso quindi escludere che anche questi due screenshot appartengano ad essa. Voi per adesso dategli un'occhiata, poi vi faremo sapere.

**BIT MOVIE '93**

Come ogni anno si terrà al palazzo del turismo di Riccione la sesta edizione del Festival di Computer Art. La manifestazione, che ricordiamo aver avuto grande successo l'anno scorso, con oltre 5000 visitatori, si terrà questa volta dall'8 al 12 di Aprile. Per ogni ulteriore informazione potete contattare Carlo Mainardi (via Bologna 13 - 47036 Riccione) oppure l'assessorato alla cultura comunale (0541-601962).

**PREMIERE MANAGER**

E' uscito un possibile antagonista per The Manager, edito dalla Gremlin. Al momento non siamo in grado di dirvi se verrà realizzata una versione italiana o meno, trovate in ogni caso la recensione completa su TGM Action.

**FLASH...**

... Back! L'ultimo capolavoro della Delphine, seppur ormai concluso, è per il momento non ancora disponibile sul mercato. L'uscita ufficiale, probabilmente in italiano, è stata infatti rimandata ad Aprile per scelte commerciali della US Gold.

**SPACE CRUSADE SUPERA OGNI CONFINE**

Si chiama Voyage Beyond ed è un data-disk per l'ottimo RPG spaziale della Gremlin.
Nel caso non aveste il programma originale potrete acquistarli entrambi al prezzo di uno.

**DALLA FRANCIA COL RAFFREDDORE**

All'inizio di Febbraio si è tenuta a Eurodisney una divertente premiazione, organizzata dalla rivista francese Generation 4, dei migliori giochi dell'anno. Siccome ho turbamente perso il foglietto sul quale mi ero appuntato i vincitori (ed è la seconda volta... bravo Max!), cercherò di ricordarmene qualche d'uno... Alone in The Dark per l'avventura dell'anno, F1 GP per la simulazione, FlashBack come gioco dell'anno, l'Electronic Arts per la casa dell'anno, Dune come gioco di strategia, premio speciale a Guest per il miglior prodotto su CD-ROM (a tale proposito s'è visto qualche cosa animata dei nuovi progetti Cryo presentati sul numero scorso... e sono sensazionali!). Tutto molto bello, peccato solo per il tempo ingrato.

**ANCHE LA TITUS RADDOPPIA**

Dopo Super Cauldron è in fase avanzata di lavorazione anche Super Blues Brothers, che sembra promettere decisamente bene. Imminenti sono anche Prehistorik II e Hostile Breed inizialmente annunciato dalla Palace.

**LA DOMARK DI NUOVO IN MISCHIA**

E' infatti in arrivo International Rugby Challenge, che dovrebbe essere pronto per PC molto presto.

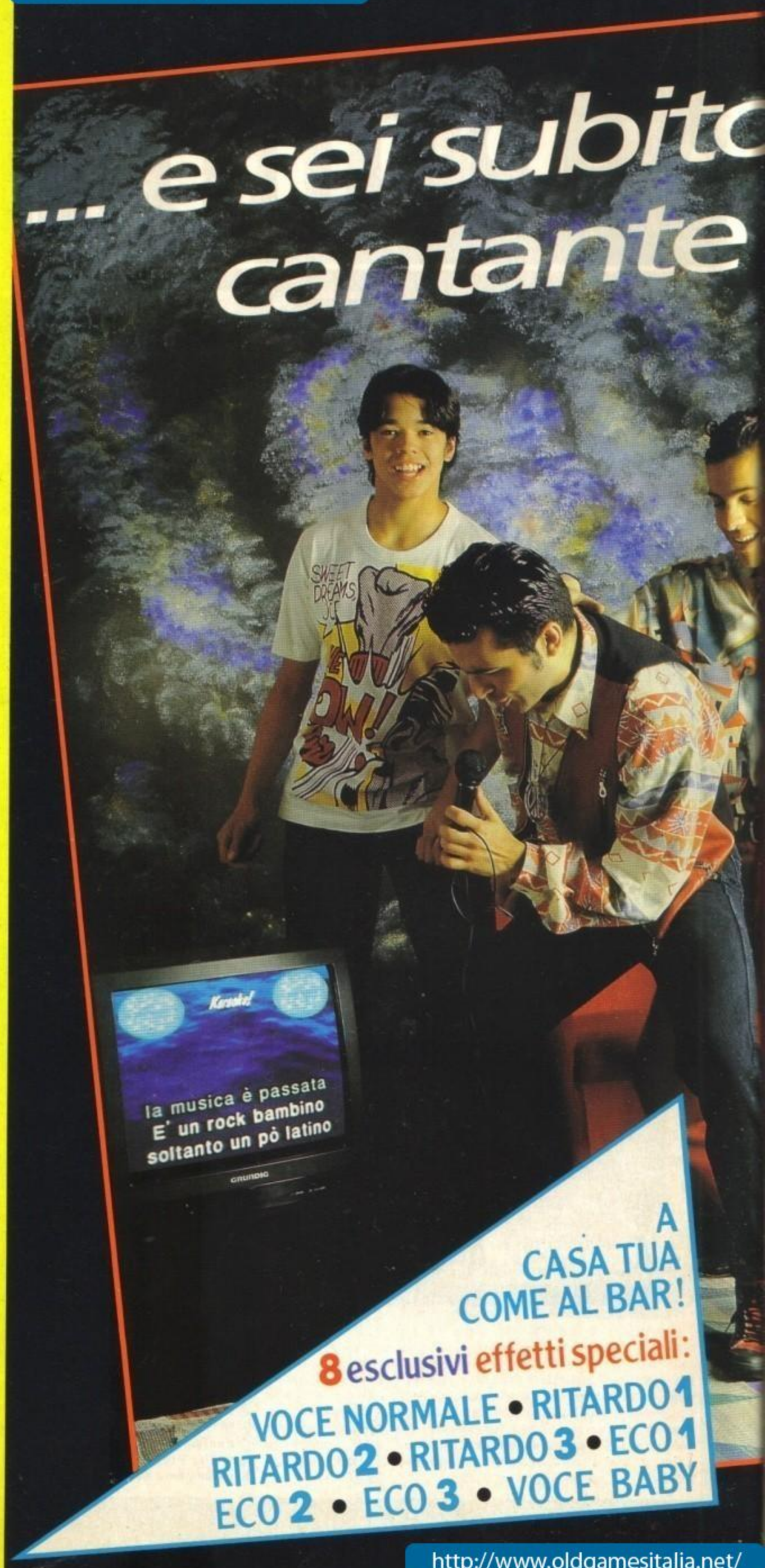


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# KARAOKE KIT

... e sei subito cantante




A CASA TUA COME AL BAR!

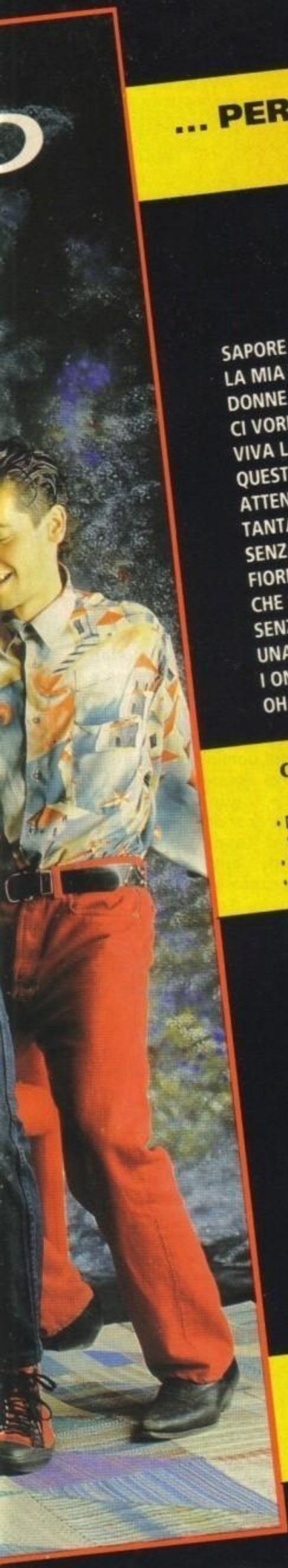
8 esclusivi effetti speciali:

VOCE NORMALE • RITARDO 1
RITARDO 2 • RITARDO 3 • ECO 1
ECO 2 • ECO 3 • VOCE BABY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ... PER CANTARE INSIEME E DIVERTIRSI CON GLI AMICI!
# ... PER RICREARE L'EFFETTO CONCERTO!

CADARIO

## 15 GRANDI SUCCESSI:
## (VERSIONE VHS)

| | |
|---|---|
| SAPORE DI SALE | GINO PAOLI |
| LA MIA BANDA SUONA IL ROCK | IVANO FOSSATI |
| DONNE | ZUCCHERO |
| CI VORREBBE UN AMICO | ANTONELLO VENDITTI |
| VIVA LA MAMMA | EDOARDO BENNATO |
| QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE | CLAUDIO BAGLIONI |
| ATTENTI AL LUPO | LUCIO DALLA |
| TANTA VOGLIA DI LEI | POOH |
| SENZA UNA DONNA | ZUCCHERO |
| FIORE DI MAGGIO | FABIO CONCATO |
| CHE SARÀ | FELICIANO |
| SENZA LUCE | DIK DIK |
| UNA ROTONDA SUL MARE | FRED BONGUSTO |
| I ONLY WANNA BE WITH YOU | LES SURF |
| OH CAROL | NEAL SEDAKA |

DISPONIBILE IN 2 VERSIONI

VHS
AMIGA

## C'È SEMPRE UN MODO PER UTILIZZARE IL KARAOKE SYSTEM!

- DIRETTAMENTE COLLEGATO ALLA TV E AL VIDEOREGISTRATORE, DOTATI DI PRESA SCART STANDARD TRAMITE CAVO SCART, CON CONNESSIONE AUDIO SEPARATA.
- COLLEGATO ALL'IMPIANTO STEREO CON CAVO IN DOTAZIONE.
- COLLEGATO AD UNA COPPIA DI MINIDIFFUSORI ESTERNI AMPLIFICATI.

## 12 GRANDI SUCCESSI:
## (VERSIONE AMIGA)

| | |
|---|---|
| LA MIA BANDA SUONA IL ROCK | IVANO FOSSATI |
| CI VORREBBE UN AMICO | ANTONELLO VENDITTI |
| QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE | CLAUDIO BAGLIONI |
| DONNE | ZUCCHERO |
| ATTENTI AL LUPO | LUCIO DALLA |
| SAPORE DI SALE | GINO PAOLI |
| TANTA VOGLIA DI LEI | POOH |
| FIORE DI MAGGIO | FABIO CONCATO |
| VIVA LA MAMMA | EDOARDO BENNATO |
| CHE SARÀ | FELICIANO |
| SENZA LUCE | DIK DIK |
| SENZA UNA DONNA | ZUCCHERO |

## NELLA CONFEZIONE:

- ALIMENTATORE CORRENTE CONTINUA
- CAVO STEREO
- MICROFONO
- MIXER A 2 CANALI CON GENERATORE DI 8 EFFETTI SPECIALI

## IN ARRIVO ALTRE NUOVE CANZONI!

GIUNTI MULTIMEDIA

LEADER DISTRIBUZIONE

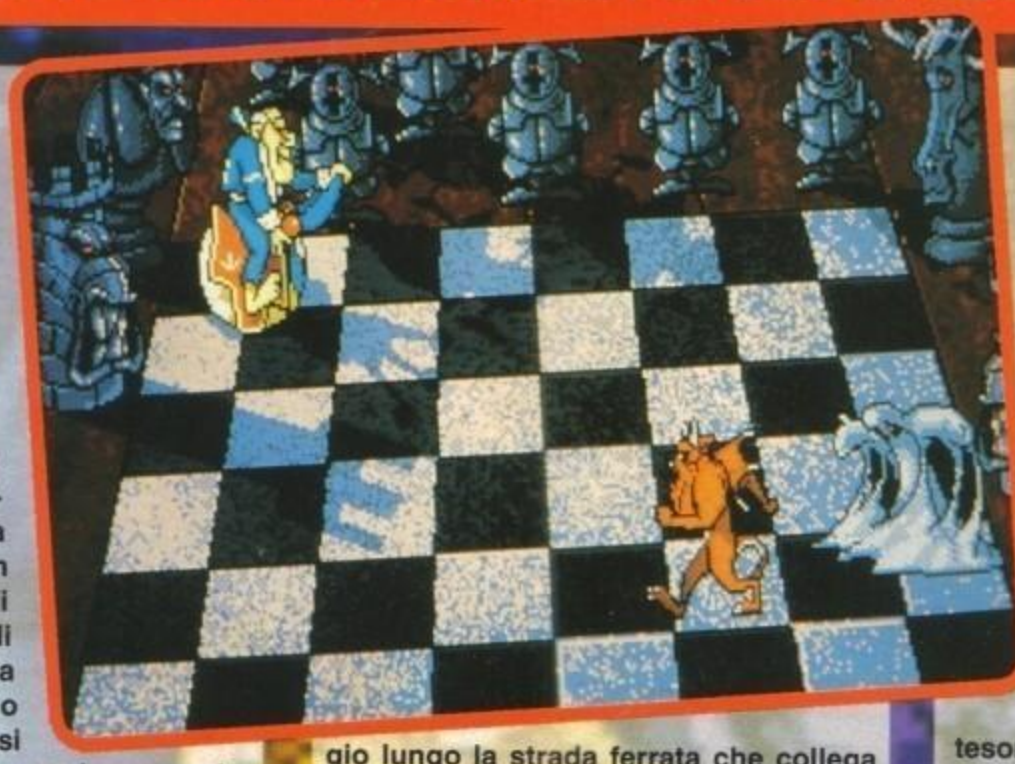
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO VA TEL 0332/874111 FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La storia spesso ci riserva delle incredibili sorprese. Pensavate che l'unico interessato al destino di Atlantide fosse Indiana Jones assieme ai suoi nemici nazisti? La Gremlin sembra invece intenzionata a ricordarci la triste verità.

# LITIL DIVIL, OVVERO LA BESTIA SENZA LA BELLA...



Eh, già, come dice il dispaccio stampa speditoci direttamente dalla nota software house inglese, lungo il cammino dei secoli (per quel poco che a noi uomini è concesso ricordare), l'umanità è sempre andata cercando nuove aree geografiche inesplorate alla ricerca di una nuova dimora, di un campo da coltivare, di un nuovo territorio di caccia, oppure alla ricerca del proprio passato. Così l'uomo si è spesso spostato, e quando a compiere questo brusco movimento non è un popolo ma uno sparuto gruppetto di avventurieri, nascono le storie dei vari Marco Polo, Cristoforo Colombo, Livingstone, Cook e via dicendo. Ci sarebbe da annoverare tra questi pure il sottoscritto, che ogni volta che va in redazione compie un interminabile viaggio lungo la strada ferrata che collega Vigevano con Milano (a quando il fantomatico raddoppio dei binari? Per la cronaca: mi ci vogliono 45 minuti di treno e 20 tra metropolitana e ATMmume vario, e questo per collegare una città che dista dal capoluogo lombardo 35 chilometri... NdP), ma mi pare il caso di soprassedere su certe quisquiglie, onde evitare di perdere il filo del discorso. Dicevo, la storia presenta tutti 'sti esploratori che, invece di starsene a casa per la gioia di tutti coloro che, a secoli di distanza, dovranno studiare le loro gesta su certi orribili testi scolastici, sono andati in giro alla ricerca di nuove terre e nuove ricchezze. Tra questi grandi uomini, come al solito, ci doveva essere la mela marcia. Qualche foglio ingiallito narra infatti la vicenda di un certo Morris Axel-Ansell Dopolopagus, che tutti i suoi amici avevano ribattezzato Mad Mo perché il suo nome d'origine era troppo lungo da ricordare. Ebbene, questo Morris eccetera eccetera era decisamente il più sfigato degli esploratori: fin dall'età di sedici anni aveva coltivato il sogno proibito di recuperare i tesori ed i segreti di Atlantide, che per tutti i disgraziati che non lo sapessero (ma non avete mai giocato a Indiana Jones?), è una fantomatica città inghiottita dalle acque dell'oceano, dove gli uomini avevano raggiunto gradi di civiltà così elevati da dare fastidio persino agli dei. Fin lì tutto bene: era una vera e propria utopia e mai avrebbe realizzato il suo sogno. E allora, cosa c'era che non andava? Procediamo per gradi. Abbiamo detto che Atlantide, se è vero che esiste, è una città sommersa. Giusto? Bene, e allora uno che vuole andare a fare un giro turistico in una città sommersa, cosa deve saper fare? "Le foto sott'acqua?" Importante, ma non fondamentale. "Parlare senza annegare come nello spot idiota dell'abbonamento Rai?" Già qui il discorso si fa più serio. Già, taglio corto, che se no non ci arrivate più: deve sapere nuotare. E indovinate un po' cosa il nostro Morris non sapeva fare? Esatto! Tutte le

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



volte che si cimentava in un tuffo doveva essere recuperato dalla guardia costiera, e sua madre dovette convincerlo d'evitare performance subacquee in luoghi più profondi della sua vasca da bagno. Mad Mo, comunque, non si è mai dato per vinto, e invece di lasciare perdere come avrebbe fatto qualunque altro sedicente esploratore con un minimo di materia grigia, ha continuato a coltivare il suo sogno finché, un giorno, non capitò un fatto che sconvolse la sua vita: rovistando tra le inutili cianfrusaglie del robivecchi dietro la dimora di suo nonno, trovò una mappa scritta in geroglifico della Garbana, ridente località boschivo-pianeggiante nei pressi di Gambolò (PV). Immediatamente tirò fuori il dizionario tascabile Inglese-Geroglifico Garbanese e viceversa e si cimentò nella traduzione. Indovinate un po' cos'era... "La mappa di Atlantide?" Sbagliato! Siete proprio dei frollocconi! Non si trattava di Atlantide bensì di Terratide, ridente località sotterranea dell'età arcaica, dove prima che tutti fossero sepolti, si mangiava, si beveva, si andava in discoteca e ci si trastullava tra immense ricchezze. Subito Mad Mo si gettò alla ricerca della suddetta città, e nella foga gli venne una sete così grande, che si gettò a capofitto nella prima pozzanghera che aveva trovato vicino alle porte di Terratide. Bevuta che ebbe la micidiale sostanza, un minestrone di Betanzone, Atrazina, Scorie Radioattive e Sudiciume Vario®, si tramutò in un'orrenda creatura dal corpo animale e lo sguardo ferino. Fu allora che lesse la scritta vicino alla pozza che, tradotta dal geroglifico della Garbana, suonava più e meno così: "Te l'abbiamo fatta! Terraride è morta a causa del suo inquinamento, e se non riesci a penetrare nella città per carpirne i suoi segreti, non riuscirai mai a tornare normale!". Morris era disperato, cosa altro poteva fare se non varcare l'uscio della città e andare contro il suo destino?

Bene, a questo punto, i lettori meno lungimiranti si chiederanno cosa diavolo c'entri la storia delle esplorazioni, tanto più che questo Morris era così sfigato e sconosciuto che nessun libro lo menziona. Insomma, TGM è una rivista di videogiochi, se volevamo una spiegazione di storia, che diamine, ce la guardavamo su quel polveroso testo scolastico che mai abbiamo aperto, ecc ecc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E qui vi sbagliate, cari i miei lettori, perché i vostri colleghi più perspicaci avranno già certamente capito che non si tratta di una lezione di storia fine a se stessa, ma che a questo Mad Mo è stato dedicato anche un videogioco, e che il ruolo dello sfigatissimo, come al solito, spetterà a voi.. He he he! Inutile dire che lo scopo del gioco sarà quello di districarvi tra le mille e più locazioni che contraddistinguono Terratide, alla ricerca della Fontana della Normalità, unica fonte di antidoto per ridare a Morris le sue sembianze umane.
L'organizzazione del paesaggio è piuttosto scontata: una serie di corridoi unisce le stanze (locazioni) dove si svolge il grosso del gioco. Qui il giocatore dovrà affrontare una serie di quesiti dove il cervello ha una sua parte fondamentale. Ad ostacolare il nostro eroe ci saranno come al solito orde di nemici spaventosi ed ostacoli, per così dire, naturali. Come se non bastasse, il nostro esploratore vivrà costantemente sotto la minaccia di un nemico evanescente, chiamato "The Entity": se non riuscirà a risolvere le locazioni in un tempo accettabile, questa fantomatica Entità gli piomberà addosso trascinandolo verso morte certa. Un po' come accadeva con Baron Von Blubba in "Bubble Bobble". Non mi sembra il caso di sottolineare come in questa situazione veda riflessa la condizione di semi-schiavitù di noi poveri redattori (vabbè, poi mi posso sempre vendicare sulle pagine di Zzap!, visto che là il despota supremo sono io... NdP) costantemente seguiti dall'alito di Max sul collo "E allora, è pronta 'sta preview?", ma questa è una considerazione del tutto soggettiva e palesemente rivolta ad allungare questo articolo, e quindi lascio subito perdere. Tornando al gioco, non mi resta che menzionare qualche particolarità che lo renderà certamente interessante. Uno dei tanti esempi che potrei fare è il comportamento del personaggio principale: provate a controllarlo male o a lasciare il joystick solo soletto per qualche tempo, e lo vedrete (il personaggio, non il joystick) sbeffeggiarvi e richiamarvi all'attenzione (dopotutto ha ragione, con quella maledetta Entità sempre tra i piedi...) in modi che poco si addicono ad un gentleman (si vede che, perdendo le sembianze umane, ha perso pure le buone maniere. Oppure si vede che era come Marco, che le buone maniere manco sa cosa sono (chissà se era così anche prima di aver perso le sembianze umane?)).
Un gioco di notevole entità, dunque? Le foto a nostra disposizione promettono davvero benone, e vi consiglio davvero di lustrarvici sopra gli occhi e sbavare così per un paio di mesi.
Litil Divil è previsto per PC e Amiga, verso i primi di Aprile, ma secondo voci più attendibili per l'uscita si potrebbe parlare di Giugno (anche se io annovererei anche la più pessimistica delle eventualità che il tutto venga rimandato a dopo l'estate. NdMax).
Noi comunque vi terremo costantemente informati, sperando di vederlo pronto (e recensito) al più presto.
Auguroni!!!

Paolo "Paolone" Besser

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# CHIACCHIERE INFERNALI

Affascinati dalle splendide immagini che compaiono in queste quattro pagine abbiamo immediatamente contatto il gruppo di programmazione di quest'ultima perla della casa di Sheffield per saperne di più. La parola passa quindi ancora una volta al nostro capo-redattore...

*MAX: Cominciamo, come doveroso, da una vostra breve introduzione...*

GREMLIN: Ad occuparci di Litil Devil siamo noi della sezione sussidiaria irlandese della Gremlin Graphics. Anche se non troppo noti al grande pubblico abbiamo contribuito alla realizzazione di grossi successi come Utopia, Zool e il più recente Nigel Mansell.

Tutti gli artisti grafici che lavorano su Litil Devil hanno una buona esperienza come disegnatori di fumetti e cartoni animati, e del resto questo si può facilmente verificare dalla numerose immagini che vi abbiamo inviato. Anche i programmatori hanno precedentemente lavorato svariati progetti pubblicati da varie software house, ma per tutti si tratta del primo lavoro veramente "nostro", nel quale crediamo molto e al quale stiamo il nostro massimo impegno.

*MAX: C'è qualche cosa che vi piacerebbe rimarcare in modo particolare, qualche aspetto significativo?*

GREMILN: Abbiamo scritto tutto nella press-release, in ogni caso abbiamo cercato d'assicurare la massima varietà di situazioni possibili. Il mondo sotterraneo è diviso in cinque livelli, ognuno dei quali contiene dieci camere collegate fra loro mediante cunicoli e corridoi. Per ciascuna di queste stanze ci sarà uno specifico puzzle da risolvere, lo scopo è quello di raggiungere il passaggio al livello successivo e per fare questo dovrete essere prima entrati in possesso di alcuni oggetti che conquisterete solo superando le singole prove.

Durante il vostro cammino potrete raccogliere del cibo per ripristinare la vostra energia, delle torce per illuminare locazioni troppo oscure, delle ali per superare profondissimi crepacci, oppure degli stivali di piombo per resistere alle improvvise raffiche di vento. Vi segnaliamo inoltre la presenza di lugubri pozzi che nascondo la maggior parte delle volte trappole mortali, ma potrebbero anche rivelarsi stracolme di gioielli e altri oggetti di grande importanza. Di tanto in tanto dovrete poi fare ritorno al vostro nascondiglio dove poter manipolare gli oggetti in vostro possesso e, eventualmente, salvare la posizione.

*MAX: Da quanto ho visto, le sole foto per il momento, ho notato una certa somiglianza con Heimdall della Core Design. C'è in effetti qualche relazione?*

GREMLIN: Qualche reminiscenza indubbiamente c'è, non a caso anche l'artista di Heimdall aveva una grande esperienza come cartoonista.

*MAX: Litil Devil è in programmazione da un sacco di tempo ormai, c'è per caso qualche aspetto che avete cambiato nel corso della lavorazione?*

GREMLIN: Come tutti i giochi di tale complessità è naturale che abbia proseguito il suo sviluppo durante lo sviluppo. Lo storyboard del gioco e il motivo per il quale il protagonista sia intrappolato nel mondo sotterraneo ci ha fatto trascorrere notti insonni, lo stesso dicasi per gli innumerevoli puzzle presenti e il modo con il quale sono collegati fra loro. Una cosa che invece è rimasta fin dall'inizio invariata è l'aspetto caratteriale del "Piccolo Diavolo"... Cattivissimo!

*MAX: Ho letto di una versione CD di Litil Devil. Cosa mi potete dire al riguardo?*

GREMLIN: Ci sarà una versione CD e siamo molto contenti dell'avvento di questa nuova tecnologia. Ovviamente qualunque cosa che permetta una maggiore libertà di memoria, oltre ad un maggiore impatto grafico e sonoro, non può che essere benvenuta. A tale proposito abbiamo alcune interessanti idee sulle quali stiamo lavorando, ma è ancora troppo presto per parlarne.

*MAX: Prima di chiedere che cosa potete dirmi di altri progetti futuri?*

GREMLIN: Come quasi tutti stiamo pensando alle console, e contiamo di produrre un discreto numero di titoli nei prossimo due anni. Naturalmente non intendiamo abbandonare il software tradizionale, una volta completato Litil Devil vedremo un po' cosa fare...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

*Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.*

### Novità per Amiga

| | |
|---|---|
| B-17 Flying Fortress | 99.900 |
| Buzz Aldrin's Space | 89.900 |
| Dark Seed | 99.900 |
| DemonsGate | 89.900 |
| Dune 2 | 89.900 |
| Gunship 2000 | 99.900 |
| KGB | 49.900 |
| Lemmings 2 | 79.900 |
| Lord Of Time | 49.900 |
| Lost Vikings | 69.900 |
| Nebulus 2 | 59.900 |
| Oil Barons | 59.900 |
| Piracy | 59.900 |
| R-Type | 59.900 |
| Wax Works | 89.900 |
| Winter Challenge | 79.900 |
| Winter Olympiad | 59.900 |

### Programmi per Amiga

| | |
|---|---|
| 3D World Boxing | 69.900 |
| 3D World Soccer | 69.900 |
| 3D World Tennis | 69.900 |
| 50 Incredibili Giochi | 49.900 |
| A10 Tank Killer | 89.900 |
| A320 Airbus | 99.900 |
| Ad&D Collectors Edition | 79.900 |
| Addams Family | 39.900 |
| Agony | 49.900 |
| Air Support | 69.900 |
| Alcatraz | 59.900 |
| Alien Breed | 59.900 |
| Amnios | 49.900 |
| Amos Professional | 149.900 |
| Apidya | 49.900 |
| Aquaventura | 69.900 |
| Arachnophobia | 49.900 |
| Armalyte | 49.900 |
| Ashes Of Empire | 99.900 |
| Assassin | 49.900 |
| Atomino | 49.900 |
| B.S.S. Jane Seymour | 49.900 |
| Bard's Tale 3 | 69.900 |
| Big Run | 29.900 |
| Bill & Ted's Adventure | 69.900 |
| Blades Of Steel | 29.900 |
| Blues Brohters | 29.900 |
| Botics | 39.900 |
| Brain Blasters | 49.900 |
| Budokan | 39.900 |
| Bug Bomber | 49.900 |
| Bush Buck | 89.900 |
| California Games 2 | 39.900 |
| Campaign | 79.900 |
| Canton | 49.900 |
| Cardinal Of Kremlin | 59.900 |
| Catch'Em | 49.900 |
| Champion Driver | 49.900 |
| Championship Manager | 49.900 |
| Championship Of Europe | 49.900 |
| Championship Run | 39.900 |
| Chips Challenge | 29.900 |
| Chuck Rock | 39.900 |
| Civilization | 89.900 |
| Codename Iceman | 49.900 |
| Colonel's Bequest | 49.900 |
| Cool World | 49.900 |
| Crime Wave | 29.900 |
| Crystals Of Arborea | 39.900 |
| Cybercon | 29.900 |
| Darkman | 29.900 |
| Death Trap | 29.900 |
| Deefendres Of The Earth | 19.900 |
| Dick Tracy | 69.900 |
| Dino Wars | 49.900 |
| Doodlebug | 49.900 |
| Dragons Wars | 69.900 |
| Dream Team | 59.900 |
| Dune | 69.900 |
| Dyna Blaster | 59.900 |
| Elvira The Arcade Game | 49.900 |
| Extasy | 59.900 |
| Eye Of Beholder 2 | 69.900 |
| F1 Grand Prix | 79.900 |
| Fate Gates Of Dawn | 49.900 |
| Final Blow | 49.900 |
| Future Wars | 19.900 |
| G-Loc | 39.900 |
| Golden Axe | 49.900 |
| Guy Spy | 69.900 |
| Hagar | 49.900 |
| Heard Nova | 59.900 |
| Hot Rubber | 49.900 |
| Humans | 59.900 |
| Hyperforce | 29.900 |
| Hypnotic Land | 29.900 |
| Ilyad | 49.900 |
| Indiana Jones 4 Action | 59.900 |
| Indiana Jones 4 Adv. | 109.900 |
| Indy Heat | 49.900 |
| Insects In Space | 29.900 |
| International 3D Tennis | 29.900 |
| Ishar | 49.900 |
| Jaguar Xj220 | 49.900 |
| Jet | 99.900 |
| JP Papin's Goal Busters | 69.900 |
| Karaoke Amiga | 259.900 |
| Keys To Maramon | 69.900 |
| Kick Off 2 | 49.900 |
| Kid Gloves 2 | 59.900 |
| King's Quest 4 | 19.900 |
| King's Quest 5 | 99.900 |
| Kingdoms Of England 2 | 49.900 |
| Knights Of The Sky | 79.900 |
| Leeds United Champions | 49.900 |
| Legend Of Kyrandia | 89.900 |
| Leisure Suit Larry | 89.900 |
| Lemmings | 59.900 |
| Lethal Weapon | 49.900 |
| Lotus 3 | 59.900 |
| Lure Of The Temptress | 69.900 |
| M.U.D.S. | 39.900 |
| Master Blazer | 39.900 |
| Megafortress | 69.900 |
| Megalomania | 59.900 |
| Michty Bombjack | 39.900 |
| Monkey Island 2 | 109.900 |
| Moonshine Racers | 39.900 |
| Mr. Do! Run Run | 29.900 |
| Mystical | 39.900 |
| Myth | 49.900 |
| Navy Seals | 29.900 |
| Night Shift | 69.900 |
| Ninja Warriors | 49.900 |
| Omar Sharif's Bridge | 89.900 |
| Oriental Games | 59.900 |
| Out Run Europe | 29.900 |
| Over The Net | 39.900 |
| P.P. Hammer | 49.900 |
| Pacific Island | 69.900 |
| Parasol Stars | 39.900 |
| Personal Fonts Maker | 109.900 |
| Phantoms | 39.900 |
| Pinball Dreams | 59.900 |
| Pit-Fighter | 29.900 |
| Police Quest 3 | 89.900 |
| Premiere | 59.900 |
| Punisher | 39.900 |
| Putty | 49.900 |
| Quest For Glory 2 | 19.900 |
| Rainbow Island | 29.900 |
| Red Zone | 69.900 |
| Rise Of The Dragon | 89.900 |
| Risky Boods | 69.900 |
| Robocop 3 | 59.900 |
| Robosport | 59.900 |
| Rolling Ronny | 29.900 |
| Rugby Coach | 59.900 |
| Sensible Soccer | 59.900 |
| Sensible Soccer 93 | 69.900 |
| Shadowlands | 59.900 |
| Shuttle | 99.900 |
| Sim Ant | 89.900 |
| Sim City | 69.900 |
| Skull & Crossbones | 29.900 |
| Sliders | 49.900 |
| Space Crusade | 49.900 |
| Space Quest 4 | 79.900 |
| Special Forces | 79.900 |
| Spel Bound | 29.900 |
| Starflight 2 | 59.900 |
| Steel Empire | 69.900 |
| Street Fighter | 19.900 |
| Street Fighter 2 | 59.900 |
| Street Hockey | 39.900 |
| Striker | 59.900 |
| Supercars 2 | 49.900 |
| Switchblade | 49.900 |
| Team Suzuki | 49.900 |
| The Manager | 79.900 |
| Thexder | 49.900 |
| Thunderstrike | 29.900 |
| Titus Fox | 49.900 |
| Top Banana | 49.900 |
| Torvak The Warrior | 49.900 |
| Troddlers | 69.900 |
| Trolls | 49.900 |
| Turn & Burn | 39.900 |
| Turrican | 29.900 |
| Under Pressure | 39.900 |
| Venon Wing | 39.900 |
| Venus The Flytrap | 19.900 |
| Virtual Worlds | 59.900 |
| Wild West World | 59.900 |
| Willy Beamish | 79.900 |
| Wing Commander | 79.900 |
| Wings Ot Death | 29.900 |
| Wolfchild | 49.900 |
| Wwf Wrestle Mania | 39.900 |
| Z-Out | 39.900 |
| Zarathrusta | 29.900 |
| Zone Warrior | 49.900 |
| Zool | 49.900 |

### Novità per PC

| | |
|---|---|
| Aces Over Europe | 109.900 |
| Batman Returns | 99.900 |
| BattleChess 4000 | 99.900 |
| BattleToads | 59.900 |
| Beverly Hills 92010 | 49.900 |
| Comanche Data Disk 1 | 69.900 |
| Dark Sun | 129.900 |
| Darklands | 109.900 |
| DemonsGate | 89.900 |
| EZ Cosmos 4.0 | 99.900 |
| F 15 Strike Eagle III | 119.900 |
| Home Alone II | 89.900 |
| Hoyle's 4 | 69.900 |
| Incredible Machine | 109.900 |
| Lemmings 2 | 79.900 |
| Marvel Comic Creator | 49.900 |
| Max. Comanche Overkill | 119.900 |
| Mega-Lo-Mania | 69.900 |
| MegaTraveller 3 | 99.900 |
| Nam | 69.900 |
| Police Quest I - 256 col. | 109.900 |
| Pool | 69.900 |
| Populous 2 | 99.900 |
| Wax Works | 89.900 |
| Wing Comman. Deluxe | 129.900 |
| Winter Olympiad | 49.900 |
| X-Wing | 109.900 |

### Programmi per PC

| | |
|---|---|
| 1St Chess Tutor | 99.900 |
| 3D World Boxing | 79.900 |
| 3D World Tennis | 79.900 |
| 7 Colors | 59.900 |
| A-Train | 99.900 |
| A320 Airbus | 99.900 |
| Aces Of Pacific | 99.900 |
| Air Bucks | 89.900 |
| Air Combat | 79.900 |
| Alone In The Dark | 109.900 |
| Ashes Of Empire | 99.900 |
| B17 Flying Fortress | 99.900 |
| Battle Chess 2 | 59.900 |
| Blade Warrior | 59.900 |
| Bridge 2 | 99.900 |
| Bug Bomber | 49.900 |
| Bush Buck | 89.900 |
| Cadaver | 79.900 |
| California Games 2 | 69.900 |
| Campaign | 89.900 |
| Captive | 79.900 |
| Carl Lewis Challenge | 69.900 |
| Catch'Em | 49.900 |
| Championship Course | 69.900 |
| Championship Special | 79.900 |
| Chopper Commando | 19.900 |
| Cisco Heat | 39.900 |
| Civilization | 99.900 |
| Colossus Chess 10 | 69.900 |
| Cool World | 49.900 |
| Crisis In Kremlin | 99.900 |
| Curse Of Enchantia | 69.900 |
| D/Generation | 79.900 |
| Dark Qeen Of Krynn | 89.900 |
| Dark Spyre | 59.900 |
| Darklands | 89.900 |
| Daughter Of Serpents | 99.900 |
| Death Knights Of Krynn | 79.900 |
| Defender Of Crown | 29.900 |
| Dick Tracy | 49.900 |
| Disney Animat. Studio | 269.900 |
| Dominium | 109.900 |
| Double Dragon 2 | 24.900 |
| Dune | 79.900 |
| Eco Quest | 99.900 |
| Epic | 79.900 |
| Escape From Hell | 69.900 |
| Extasy | 69.900 |
| Eye Of Beholder 2 | 69.900 |
| F117A Nighthawk | 89.900 |
| Falcon 3.0 | 109.900 |
| Falcon A.T. | 39.900 |
| Final Battle | 49.900 |
| Fireteam | 79.900 |
| Flight Planner | 49.900 |
| Floor 13 | 79.900 |
| Forge Of Virtue | 49.900 |
| Fountain Of Dreams | 69.900 |
| Free D.C. | 79.900 |
| Global Effect | 79.900 |
| Golden Axe | 24.900 |
| Golden Eagle | 59.900 |
| Grand Prix | 109.900 |
| Guy Spy | 79.900 |
| Hardball 3 | 79.900 |
| Hare Raising Havoc | 69.900 |
| Heroes Of The 357Th | 79.900 |
| Home Alone | 79.900 |
| Hook | 69.900 |
| Hot Rubber | 59.900 |
| Humans | 59.900 |
| Indiana Jones Atlantis | 109.900 |
| Indy & The Last Crusade | 24.900 |
| Indy Action Game | 79.900 |
| Instant Pages | 49.900 |
| Ishar | 59.900 |
| Italia 90 | 24.900 |
| Jack Nicklaus Golf | 89.900 |
| Jet | 29.900 |
| Kgb | 89.900 |
| Kid Pix | 69.900 |
| King's Quest 4 | 19.900 |
| Legend Of Kyrandia | 89.900 |
| Line In The Sand | 99.900 |
| Low Blow | 49.900 |
| Lure Of The Temptress | 79.900 |
| Magic Candle 2 | 79.900 |
| Mega Box | 49.900 |
| Microprose Soccer | 24.900 |
| Might & Magic 3 | 99.900 |
| Might & Magic 3 New | 119.900 |
| Monkey Island 2 | 109.900 |
| Ncaa Basketball | 79.900 |
| NFL | 69.900 |
| Omar Sharif's Bridge | 99.900 |
| On Safari | 19.900 |
| Paragliding Simulation | 59.900 |
| Phantoms | 49.900 |
| Pit-Fighter | 29.900 |
| Pools Of Darkness | 79.900 |
| Populous 2 | 99.900 |
| Propency Of Shadow | 89.900 |
| Psignosis | 79.900 |
| Red Baron | 99.900 |
| Rick Dangerous 2 | 24.900 |
| Risky Woods | 79.900 |
| Road Track | 79.900 |
| Robocop 3 | 79.900 |
| Rocketeer | 69.900 |
| Rules Of Engagement | 79.900 |
| Scenery Disk 11 | 39.900 |
| Scenery Disk 7 | 39.900 |
| Scenery Disk 9 | 39.900 |
| Scenery Disk Japan | 39.900 |
| Sfide Invernali | 79.900 |
| Shadow Sorcerer | 69.900 |
| Shadowlands | 59.900 |
| Sherlock Holmes | 109.900 |
| Sim City + Populus | 99.900 |
| S. Bart Vs Sp. Mutants | 49.900 |
| Space Quest 1, 2, 3 | 89.900 |
| Space Quest 4 | 99.900 |
| Space Quest Trilogy | 89.900 |
| Space Wrecked | 59.900 |
| Spot | 49.900 |
| Spring Break | 79.900 |
| Star Control 2 | 99.900 |
| Star Trek | 99.900 |
| Steel Empire | 79.900 |
| Storia Infinita 2 | 49.900 |
| Summer Challenge | 79.900 |
| Super Off Road | 24.900 |
| Super Ship Of Atlantic | 59.900 |
| Super Tetris | 89.900 |
| The Godfather | 59.900 |
| The Manager | 79.900 |
| The Manhole | 39.900 |
| The Summoning | 89.900 |
| Theatre Of War | 69.900 |
| Time Quest | 79.900 |
| Toyota Gt Rally | 69.900 |
| Turtles | 79.900 |
| Tv Sports Boxing | 69.900 |
| Ultima Underworld | 89.900 |
| Ultima Vii The Black Gate | 89.900 |
| Video Vegas | 49.900 |
| Ween The Prophecy | 89.900 |
| Wild West World | 59.900 |
| Wing Commander 2 | 89.900 |
| Wingames | 59.900 |
| Wordtris | 99.900 |
| WWF Europ. Rampage | 49.900 |

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

***Ecco alcune delle nostre offerte più interessanti. Richiedete gratuitamente il catalogo completo, troverete altre fantastiche novità***

**Amiga 1200** **750.000**
**Amiga 1200 HD 40 MB** **1.150.000**
**Amiga 1200 HD 80 MB** **1.450.000**
**Amiga 1200 HD 120 MB** **1.850.000**
Il nuovo Amiga con 68020 14 MHz, 2 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

**Amiga 4000 HD 120 MB** **3.995.000**
**Amiga 4000 HD 210 MB** **4.295.000**
Il nuovo Amiga con 68040 25 MHz, 6 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

**Per ogni 4 MB aggiuntivi** **330.000**

**Microbotics VXL-30 Accelerator 40 MHz** **549.000**
**VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst** **549.000**
**VXL Memory Board con 8 MB Ram Burst** **1.449.000**
**Coprocessore matematico 68882 25 MHz** **279.000**
Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

**Microbotics MBX-1200 + 68881 14 MHz** **379.000**
**Microbotics MBX-1200 + 68882 25 MHz** **549.000**
**Microbotics MBX-1200 + 68882 50 MHz** **829.000**
**Con 2 MB Ram** **299.000**
**Con 4 MB Ram** **499.000**
**Con 8 MB Ram** **999.000**
Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nello stot interno a 150 pin del computer. Comprende una espansione da 0 a 8 MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14,2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte.

**AlfaPower + HD 40 MB** **599.000**
**AlfaPower + HD 80 MB** **749.000**
**AlfaPower + HD 125 MB** **899.000**
Controller hard disk autoboot FFS per Amiga 500 standard IDE AT-bus, espandibile a 8 MB Ram con Ram Zip 1M*4, connettore passante.

**Sharp JX-100** **699.000**
Scanner a colori formato A6 (100x160 mm.), 200 dpi, 262.144 colori, con software PC.

**SoundBlaster MultiMedia Kit** **995.000**
Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, casse stereo, ben 5 CD.

**Floptical AT - interno con controller 16 bit** **749.000**
**Floptical AT - esterno (con alim. e contr. 16 bit)** **949.000**

**Floptical Amiga - interno per A2000/3000** **649.000**
**Floptical Amiga - esterno (con alim. e SCSI)** **790.000**

**Floppy Disk 21 MB** **44.000**
Drive per i nuovi floppy disk SCSI 3"1/2 ottici da 21 MB formattati.

**SoundBlaster Pro Base** **299.000**
**SoundBlaster Pro Base PS/2** **549.000**
La più venduta scheda audio musicale per PC con bus ISA (16 bit) o MCA (PS/2).

**VideoBlaster** **649.000**
Scheda digitalizzatrice per PC dotato di scheda VGA, compatibile con Windows 3.

**386-DX EuroSys 40MHz cache 128K (esp. 256)** **1.799.000**
Con la nuova piastra madre ESPANDIBILE A 486! • E' sufficiente cambiare la CPU per aggiornare il computer ed aumentarne le prestazioni • CPU Intel 80386 32 bit • 1 MB Ram espandibile da 4 a 128 MB • Hard disk 40 MB IDE AT-bus • 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB • Controller IDE AT-bus per 2 FD + 2 HD • Scheda video VGA 256 KB 800x600 • Mouse seriale 3 tasti • Tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 • MS-DOS 5.0 italiano installato • Garanzia 12 mesi • Scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia joystick • Monitor SuperVGA 14" 1024x768 colori.

**Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedi mattina.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Joyplus

## UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

**SV-901**
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR

**SV-907**
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA

**SV-902**
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR

**SV-900**
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR. IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902

**SV-905**
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY

*Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici*

**H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

*34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A*
*FAX (040) 301.229*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

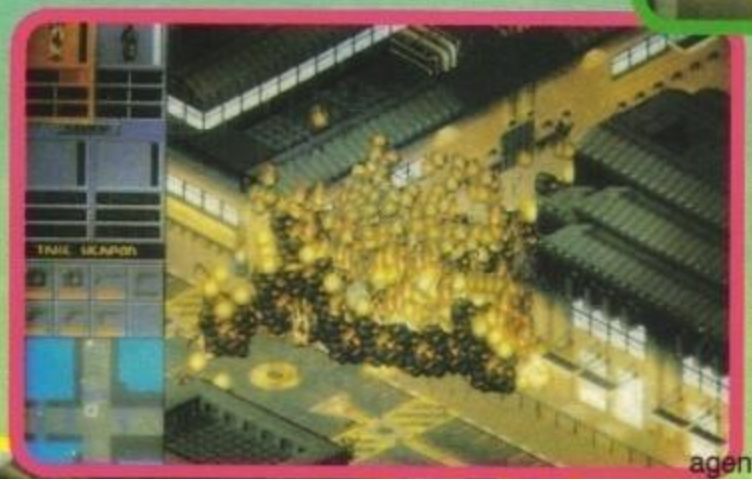
http://www.oldgamesitalia.net/

# SINDACATE, GEN

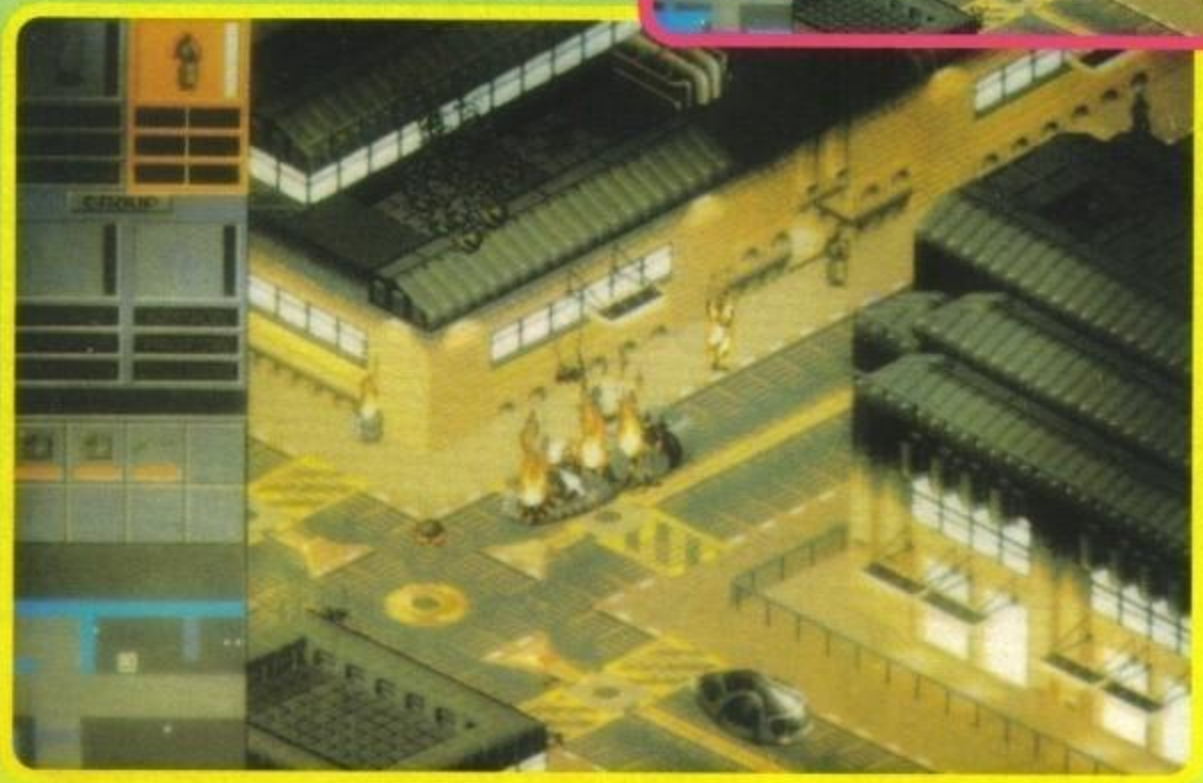
**Eccoci qua: rizzate le antenne, che fra poco uscirà un nuovo super mega titolo dei Bullfrog. Non sapete chi sono? Eh, no, piano con gli scherzi: non potete ignorare chi siano i programmatori di Populous e Powermonger. E non potete nemmeno ignorare che il titolone tanto atteso sia nomato... Syndicate!**

Vi suggerisce qualcosa? No? Fa niente, il mio lavoro consiste appunto nel lucidarvi un po' i ricordi, per cui preparatevi a un altro viaggio ai confini della realtà! Cominciamo dal deus ex machina di questo gioco: un piccolo ritrovato preso in prestito dalla corrente cyberpunk. Trattasi di un serie di neurochip da piazzarsi in un apposito zoccolo su retro del collo (per la serie "l'uomo chiamato cavallo"? NdMax), in grado di sovvertire completamente la percezione della realtà: chiunque li usi penserà di essere una persona completamente diversa oppure di trovarsi in un luogo del tutto differente. Si tratta, come potrete immaginare, di una vera e propria droga, con la differenza che si è sostituita la tecnica digitale alla chimica. Come tutte le droghe, il suo impatto sul mercato sarebbe potenzialmente destabilizzante, in grado di provocare la crisi di intere industrie: non è quindi difficile prevedere una secca picchiata delle industrie legate allo spettacolo e ai trasporti. Il pericolo maggiore viene però dall'ombra, ossia da tutte le oscure organizzazioni concorrenti, che con mezzi più o meno criminali tenteranno di aggiudicarsi il massimo dei profitti possibili.

Grazie alla vecchissima (ma sempre efficace) arma dello spionaggio industriale, i processi di fabbricazione di questi chip sono diventati un segreto di Pulcinella, ma la prima produzione di questi chip ha avuto un effetto ben più grave del previsto: la guerra. Ci troviamo quindi in un mondo post-bellico, divisa in cinquanta grandi città gestite da megacorporazioni. Per mantenere l'ordine pubblico si ricorre all'uso di poliziotti mentalmente alterati, controllati da agenti della corporazione il cui scopo è il profitto. Il giocatore ricopre la scomoda carica del grande boss: diventa il direttore commerciale di una megacorporazione del 2096, anno in cui il confine tra lecito e illecito è piuttosto nebuloso, e l'unico dio è diventato il dollaro. In questo gioco di azione strategica, il potere del giocatore è nel controllo diretto di parecchi agenti della sua ditta, la cui natura è inve-



ro assai particolare: si tratta di cyborg costruiti in laboratorio. Questi begli "arnesi" sono differenziati grazie a tre caratteristiche fondamentali: intelligenza, adrenalina e percezione. Potete fissarle a piacimento, tenendo però conto che interferiscono fra loro, e pertanto dovrete usualmente adattarvi a disposizioni di compromesso. Ma esemplifichiamo: se un agente vi serve per inseguire un nemico, avrete bisogno di un mostruoso quoziente di intelligenza, mentre se avete bisogno di qualche spedizione punitiva per mazzolare e distruggere a più non posso è senza dubbio indicata una bella botta all'adrenalina. Adesso che abbiamo chiarito molto, è necessario specificare lo scopo di tutta 'sta roba: permettervi di dominare tutto il pianeta. All'inizio avrete un'unica pidocchiosa città, ma col passare del tempo ci sarà la possibilità di inglobarne altre. Per conquistare nuovi territori è necessario portare a termine con successo missioni ben precise, e pertanto la vostra ricerca del potere globale vi condurrà attraverso una lunga serie di queste missioni. Prevedibilmente, il ganglio vitale del gioco strategico è il vostro riveritissimo ufficio, dove vi tocca prendere tutte le decisioni di massima sulla politica di gioco. Ivi terrete sotto controllo la concorrenza e la vostra delicata situazione, ma per le scene di azione ultra-





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ...TE, SINDACATE!

violenta non c'e nulla di meglio di una visione sul campo: muoverete i vostri agenti in una serie di scenari tipo Populous, ma più grandi. Visto che abbiamo citato Populous, torna in mente la prospettiva isometrica, e infatti eccola qua: è tecnicamente nota come assonometria, con angoli di quarantacinque gradi rispetto agli assi x e y ideali del monitor.

Ogni missione è introdotta da una sintesi introduttiva (da un punto di vista grafico assolutamente strabiliante), in base alla quale il giocatore decide il tipo di agenti da impiegare o creare. Connessa alla sintesi è una schermata in cui si deve determinare l'equipaggiamento degli agenti: ci sono parecchie armi interessanti, lanciafiamme incluso, ma non si sono trascurate sottigliezze come documenti d'identità (rigorosamente finti) per le professioni più utili allo scopo. Attenti, però: prevedibilmente, l'equipaggiamento ha un prezzo, e ci sono alcuni gingilli il cui cartellino del prezzo contiene davvero troppi zeri. Per accumulare un po' di baiocchi, non vi resta che far andare bene la missione: in tal caso guadagnerete un territorio nuovo di zecca, e ne riscuoterete le relative tasse. Proseguendo con le missioni, vedrete il loro livello di difficoltà avanzare progressivamente, sta a voi quindi tenervi alla pari con la qualità dell'equipaggiamento.

Come prevedibile in questo mondo non siete soli: la concorrenza è rappresentata da ben sette avversari, che possono essere controllati dalla macchina o da altrettanti giocatori in rete. Affamati di potere e successo come voi, vi procureranno tutte le grane che gli sarà possibile. Anche loro giocheranno secondo le vostre stesse regole, e saranno proni ad approfittare di una vostra politica troppo espansionista, o qualunque altro errore. Ma torniamo al teatro delle azioni: i simulacri digitali delle città dove agirete includeranno tutti gli elementi utili al realismo: ci saranno tanti abitanti che andranno in giro per i fattacci loro, ciascuno con un proprio lavoro, una residenza e un percorso. La città è resa dal solito ammasso di edifici e barriere architettoniche dei tipi più disparati, senza dimenticare tutti i possibili tipi di veicoli e trasporti pubblici che incrociano continuamente per le strade. Il modello urbano simulato farebbe invidia, a modo suo, a Sim City: ci sono le ore di traffico più o meno intenso, e il traffico caotico di una metropoli richiede la sua parte di attenzione: occhio al gran movimento al mattino e alla sera!

Nel complesso, quindi, i vostri agenti dovranno sempre stare in guardia: questo gran numero di elementi indipendenti crea situazioni piuttosto imprevedibili, tenendo conto che potreste avere contro avversari umani assai furbi. In compenso, il realismo delle azioni è assicurato, e il vostro commando urbano potrà sfruttare tante tattiche possibili, e soprattutto reali. Valga come esempio una per tutte: il fuoco di copertura, quando un agente sta compiendo qualche delicata operazione, tipo l'imbarco su un veicolo, o tenta una sortita.

Gli obiettivi di missione saranno anch'essi piuttosto variabili: vi toccherà di volta in volta prendervela con altri agenti, distruggere veicoli, scortare personaggi, prestare assistenza. Fin qui siamo abbastanza nel normale, ma Syndicate prevede anche missioni davvero sporche, in piena sintonia con i dettami cyberpunk: che ne direste di qualche incarico in cui dovete prelevare un innocente cittadino per strada, e compiere sul suo cervello ogni sorta di manipolazioni possibili? No, non si tratta della cura Ludovico (Arancia Meccanica insegna), ma poco ci manca: con la macchina Leonardo gli darete un nuovo quoziente d'intelligenza... artificiale! Eh, sì: il malcapitato si troverà convertito in una specie di automa ai vostri riveriti ordini, ma altre missioni potrebbero essere pure e semplici carneficine; così andrà il mondo?

Per i vostri scopi avrete il beneficio dei trasporti extraurbani e delle telecomunicazioni: soprattutto queste ultime, sotto forma del telefono, vi saranno utili per stabilire rapporti con tutti gli altri concorrenti, che potranno essere alleanze provvisorie o scambi di informazioni, e in quest'ultimo caso entrerà in gioco un'intelligenza artificiale che decifrerà le vostre domande rispondendo a tono.

Si tratta, insomma, di un completo simulatore di commando urbano, con diversi elementi ispirati al cyberpunk. Siamo impazienti di metterci le mani sopra, ma nel frattempo (come voi) dobbiamo accontentarci di una manciata di foto, di quanto appena scritto, e dell'intervista ai programmatori che troverete una volta voltata la pagina. Buona lettura, e non sbavate troppo!

Willi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SE TGM CHIAMA... B

**E questa che ci fa qui? Vi siete appena sorbiti due pagine di preview tutte dedicate all'ultimissima fatica dei Bullfrog, Syndicate, eppure siamo ancora qui a parlare di loro? Ebbene sì, cerchiamo sempre di fare del nostro meglio e, non contenti di quanto già in nostro possesso, abbiamo ben pensato di intervistare per voi i programmatori, e più precisamente Peter Moulinex, leader carismatico del gruppo...**

*MAX: Come ricorderai abbiamo già dedicato due intere pagine di preview diversi numeri fa (per la cronaca, era il numero 44, cioè quello di luglio-agosto!) al vostro gioco, Syndicate. Come procede attualmente la realizzazione? Avete approfittato di tutti questi mesi per aggiungere altri dettagli sconvolgenti? E, soprattutto, pensate magari di aggiungerne altri ancora nei mesi a venire oppure ritenete che la struttura attuale del gioco sia già da considerarsi praticamente definitiva?*

PETER: Ovviamente la vostra preview risale a parecchi mesi fa e da quel giorno abbiamo indubbiamente migliorato molti aspetti del gioco per renderlo il più giocabile possibile (ci teniamo molto alla giocabilità dei nostri prodotti). Comunque si tratta più che altro di tutta una serie di affinamenti che sarebbe assai lunga e difficile da elencare e, soprattutto, spiegare a parole. Diciamo più che altro che una delle principali aggiunte è stata fatta sul fronte delle armi utilizzabili: ora ce ne sono molte di più e il gioco, almeno a nostro parere, ha guadagnato notevolmente in varietà. Un'altra importante modifica è stata effettuata nel campo del sonoro: abbiamo appena assunto un nuovo collaboratore di provata esperienza e capacità (prima di venire da noi lavorava nel campo cinematografico e nei cartoni animati) e ha realizzato davvero degli ottimi effetti. Probabilmente i più belli che abbiamo mai sentito! (Staremo a sentire - NdGB)

*MAX: Capisco. E per quanto riguarda la visuale isometrica. Non vi sembra un po' troppo simile a quella di Populous, al punto magari da permettervi di utilizzare la stessa routine, risparmiandovi dunque un mucchio di lavoro? E già che ci siamo: c'è veramente un qualsiasi tipo di collegamento tra i due giochi?*

PETER: No, decisamente. Voglio dire: la visuale isometrica è praticamente la stessa, ma ciò non vuol dire che i due giochi siano uno una naturale evoluzione dell'altro. Si è trattato casomai di una scelta dettata da motivi di comodità. In fin dei conti un simile tipo di tecnica è sicuramente un'ottimo compromesso tra complessità di realizzazione, praticità d'uso, visione di gioco ed effetto grafico. Le routine, comunque, non certo sono le stesse e, detto tra noi, non avremmo neanche potuto ripescarle senza incontrare una marea di problemi. Syndicate è dal punto di vista simulativo molto più complesso di Populous e, in ogni caso, la più complessa simulazione uscita dalle nostre menti. Il solo livello di dettaglio è maledettamente superiore poiché, invece di simulare un mondo, simuliamo una città delle dimensioni di un mondo. Inutile, quindi, cercare di recuperare vecchie porzioni di programma.

*MAX: E quindi mi sembra chiaramente di capire che Syndicate è sicuramente il più complesso e ambizioso dei vostri progetti (almeno di quelli attuali). Ma si tratta di*



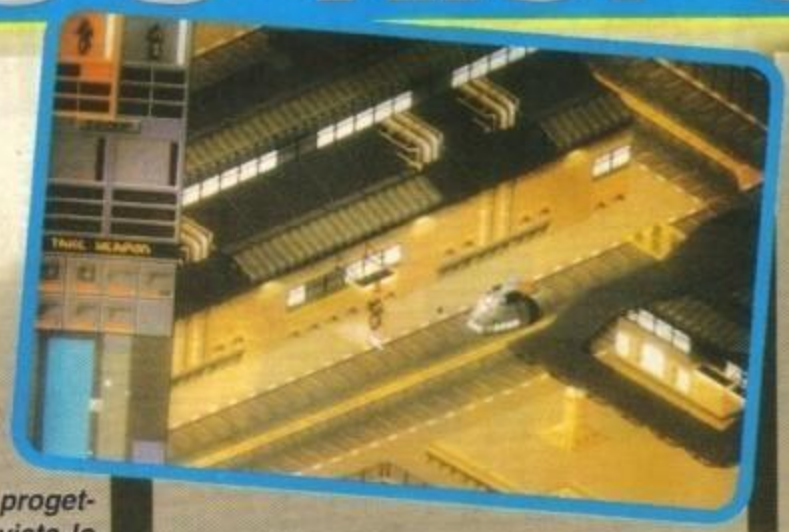
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ULLFROG RISPONDE!



*una cosa pianificata da tempo oppure vi siete resi conto solo adesso di poterci far stare tutta quella roba in un computer?*
*MAX: Beh, effettivamente dobbiamo ammettere che ci piace fare le cose per gradi. Syndicate, come pure tutti i nostri altri giochi, è nato da una semplice idea di un sistema di controllo "diverso" e rivoluzionario al tempo stesso. Ed è diventato quello che è: il nostro più grande progetto. E' superiore da ogni punto di vista lo si guardi. Il solo programma è tre volte più voluminoso di ogni altro nostro lavoro e per rendere un'idea della sola mole grafica, figuratevi, non basterebbe quella di tutti i nostri vecchi giochi messi insieme.*
*MAX: Populous è diventato a pieno diritto un grande classico, in grado perfino di creare un genere tutto suo. Ve lo aspettavate? E pensate che Syndicate abbia i numeri per ottenere lo stesso successo?*
*MAX: Beh, all'uscita di Populous sinceramente pensavamo che almeno qualcuno l'avrebbe trovato strano e non arrivavamo certo anche solo a concepire l'idea di aver creato un classico. E adesso è la stessa cosa: siamo qui a domandarci cosa ne penserà la gente. Non è che sia facile da indovinare. Una cosa però possiamo dirla tranquillamente: ci divertiamo adesso a giocare a Syndicate almeno quanto allora ci divertivamo con Populous, e questo per noi è più che sufficiente. Solo per questo lo consideriamo eccellente.*

*MAX: E ora toglietemi una curiosità: cosa ve ne sembra del nuovo Amiga 1200? Pensate di realizzare qualcosa esplicitamente per questa macchina in futuro?*
PETER: Era ora! Finalmente la Commodore ha prodotto una macchina sufficientemente potente da permettere a noi poveri game designer di sbizzarrirci un pochino. Dal punto di vista dell'hardware è davvero buona e speriamo che ottenga il successo che si merita. Nel qual caso ci proveremo sicuramente a disegnare qualcosa di specifico per un simile computer. Ma per ora siamo tutti concordi su di una cosa: che manchi ancora di una memoria di massa capace (tipo hard disk o CD) come supporto standard.
Questo dettaglio ci complica un pochettino le cose. Del resto il nostro Syndicate non è certo un gioco ridotto: la versione finita dovrebbe comprendere qualcosa come 9 Megabyte di file vari su disco. Il che si tradurrebbe in ben sei o sette dischetti sull'Amiga. Non è poco, ma ci auguriamo che almeno l'hard disk diventi uno standard per il 1200 così come è avvenuto per i PC. (A questo punto io, G.B., mi permetto di intervenire nella questione. Il 1200 in configurazione minima non comprende alcun hard disk e attualmente solo pagando qualcosa come quasi mezzo milioncino in più si può avere un disco rigido da 40 miseri Megabyte direttamente all'interno.
Forse, però, non tutti sanno che il 1200 è predisposto per accettare i dischi At-Bus comunissimi sui PC e dai prezzi mooolto più abbordabili. Più o meno per la stessa cifra si possono avere circa 100 Megabyte. L'unico problema è che simili hard disk sono normalmente più grandi (3 pollici e mezzo) e non ci starebbero nello slot apposito all'interno del 1200 (per dischi da 2 pollici). Comunque si può benissimo ovviare rivolgendosi a un centro di assistenza convenzionato con la Commodore in modo che provvedano essi stessi a mettervi il VOSTRO hard disk PC al posto del drive DF0 e a mettere quest'ultimo fuori, senza per questo invalidarvi la garanzia. Tornando al discorso principale, comunque, sono i programmatori a dover "imporre" l'uso del disco rigido agli utenti non supportando l'utilizzo su floppy, esattamente come hanno fatto più o meno tutti sul PC. E allora l'hard disk farà ben presto a diventare uno standard...).

*MAX: Ho letto da qualche parte che stai lavorando a un gioco chiamato provvisoriamente "PIP". (per la cronaca, ricordiamo che anche Syndicate era conosciuto come "Bob" quasi un annetto fa. dietro un nomignolo del genere si può nascondere chissà cosa!). Cosa ci potete dire al proposito? E avete altri progetti per la testa, che so, Populous 3 o Powermonger 2?*
*PETER: Sì, effettivamente sto lavorando a un gioco di nome "PIP", ma non intendo ancora lasciar trapelare troppi dettagli, sebbene io abbia già realizzato qualcosa di pienamente giocabile. Comunque è ancora presto per parlarne: devo ancora equilibrare bene tutte le componenti in esso incluse.*
*Ne riparleremo dunque a tempo debito. Per quanto riguarda la tua seconda domanda, preparati a schiattare (scherzo, ovviamente!): stiamo lavorando a ben otto giochi tutti davvero originali e decisamente diversi dagli altri. Niente sequele, dunque, chiunque può farle quando scarseggiano le idee. Terremo comunque presente il consiglio. Grazie (risatina...).*
*MAX: Grazie di tutto, ragazzi. Solo un'ultima domanda. Quando potremo mettere le mani su Syndicate?*
PETER: Fra poco, ragazzi, fra poco. Come saprai era previsto per settembre ma abbiamo avuto il nostro bel daffare. Adesso comunque ci siamo quasi.
Per aprile le versioni PC e Amiga dovrebbero essere quasi pronte. Ciao a tutti. Ora torniamo a lavorare, però, se no slitta tutto a maggio (altra risatina...).
Questo è tutto, gente! Di Syndicate penso che ne sappiate abbastanza e magari vi stanno fremendo le orecchie dall'impazienza, eppure i Bullfrog sono più attivi che mai.
Di quegli otto progetti accennati quanti vedranno effettivamente la luce? Probabilmente solo la metà, forse appena un paio, ma saranno sicuramente qualcosa di super.
La selettività del team, in fondo è orientata ad un unico fine: produrre giochi di sicuro successo, evitando a tutti i costi quelli mediocri! Probabilmente, quindi, ne risentiremo parlare solo tra un po' di tempo, ma stiamo pur sicuri che quel giorno saremo lì ancora a tesserne le lodi!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

# MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL

CADARIO

## IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

- NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO VOXEL SPACE: PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.

- REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ... È IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH-66, UNA 'BELVA' DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

## MANUALISTICA IN ITALIANO

- ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO).

- COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO: VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR (PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO) E LASER.

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 4 MB. DISCO RIGIDO. DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

**L. 119.900**

NOVA LOGIC

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.
COMANCHE™ "MAXIMUM OVERKILL" & VOXEL SPACE™ ARE ALL TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SOFT center

**ABRUZZO:**
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
**CAMPANIA:**
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TOP VIDEO Via S. Anna Dei Lombardi 12
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - ELETTRONIC CISA Via G. Vacca 35/37
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
**CALABRIA:**
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11
**EMILIA ROMAGNA:**
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
**FRIULI:**
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
**LAZIO:**
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - FAMA VIDEO 88 Piazzale Jonio 17
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12
**LIGURIA:**
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - BLASTER Vico Del Crema 13/R
**LOMBARDIA:**
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
CINISELLO BALSAMO (MI) - MULTISYSTEM V. De Gasperi 11/13
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)
**MARCHE**
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
IESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace
**PIEMONTE:**
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
**PUGLIA:**
BARI - COMPUTER POINT Via G. Petrani 35 C/D
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
**SARDEGNA:**
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cav5 C/Dalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12
**SICILIA:**
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23
**TOSCANA:**
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ATEMA Via B. Marcello 1/A - 1/B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via D. Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
**TRENTINO ALTO ADIGE:**
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
**UMBRIA:**
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C.-Fratta
**VENETO:**
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GIRA LA PALLA, GIRA L

**E' ormai prossima l'uscita del nuovo calcio evoluzione del mitico Kick-Off. Il programma è quasi terminato e con ogni probabilità si chiamerà Dino Dini's Goal.**

Nel lontano 1989, una casa inglese di nome Anco, famosa sopratutto per qualche strip poker di discreta qualità, ebbe la grande idea di produrre un videogioco di calcio. Questo programma fu affidato ad un talento dalle chiare origini italiane, fino ad allora assolutamente inespresso (più o meno come Sebastiano Rossi), chiamato Dino Dini e il successo fu immediatamente raggiunto. Il nome che tutti conosciamo bene (e qualora uno qualsiasi di voi lettori non l'avesse già intuito, costui meriterebbe senza dubbio alcuno uno 0-- in pagella) è ovviamente Kick-Off... Le caratteristiche principali erano visuale dall'alto, velocità di gioco molto elevata e una giocabilità sorprendente.

Dopo qualche tempo passato a caviale e champagne, ecco la seconda svolta nella carriera di Dino Dini: al termine d'interminabili mesi di programmazione e aggiustamenti, la Anco diede luce a quello che considero ancora oggi (tenete conto che da allora, poco meno di tre anni, nessuno è riuscito ancora a far meglio) il programma calcistico arcade-manageriale più completo chiamato Player Manager. E fu il delirio. Non so dire con precisione il numero di giorni effettivi che ho passato a giocare a questo programma, ma penso comunque sia stato uno dei cult-game più significativi d'ogni tempo mai apparsi sull'Amiga (molti lettori siamo convinti lo utilizzano ancora spesso... anche voi?). Era incredibile la mole di dati che conteneva Player Manager: spero vi ricordiate che ogni componente di ogni squadra aveva le sue caratteristiche personali, come età, altezza, peso, velocità, stamina, resistenza, ecc. e abilità varie nelle varie parti del campo tiro, passaggio, tackle e parata. Una marea di notizie da gestire durante l'arco della stagione, con possibilità poi

di divertirsi al normale o quasi Kick-Off come squadra, giocando con tutti gli elementi, o come singolo, controllando solo un calciatore. Tutto questo con tre divisioni da affrontare e il rischio sempre vivo di essere licenziato se la squadra non rende.

Le vendite furono elevate e probabilmente anche grazie ai numerosi introiti che i primi due programmi portarono nelle casse della Anco, la casa inglese, sempre in collaborazione con l'immancabile DD, si mise al lavoro per un nuovo capolavoro: Kick-Off 2.

Nella terza creazione recensita dal nostro giornale nel settembre 1990, furono aggiunti numerosi nuovi particolari: innanzitutto fu inserito il replay, una novità per quel tempo, poi opzioni varie sulla scelta del terreno, livello di abilità (grazie al quale si potevano utilizzare le squadre salvate da Player Manager), e un kit design grazie al quale era possibile disegnarsi un numero



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ...A PALLA...

considerevole di maglie differenti. Ultima, ma solo in ordine di citazione, innovazione riguardava il famoso "after-touch" con il quale i giocatori più abili riuscivano ad imprimere alla palla effetti clamorosi. Kick-Off 2 spopolò e il successo di questo nuovo calcio portò alla creazione di numerosi club in tutta Italia fondati con il preciso scopo di organizzare tornei. Incredibile vero? Questo terzo capitolo sembrava inattaccabile da chiunque se non da una nuova versione dello stesso Dino Dini, ma recentemente la stella Kick-Off è stata offuscata da quel-

lo che oggi tutti, o quasi, considerano il miglior gioco calcistico esistente: Sensible Soccer.

Siamo così arrivati a pochi mesi fa, quando avevamo annunciato l'uscita di Kick-Off 3, e a tale proposito devo purtroppo correggere questa notizia in modo piuttosto drastico, visto che questo nuovo videogioco non uscirà più... Attenzione! Fermate tutti coloro che già stavano meditando l'idea del suicidio... Dino Dini, infatti, il suo nuovo capitolo sul calcio l'ha quasi terminato anche se a causa di una firmetta con una famosa softwarehouse, la Virgin, sarà obbligato a cambiarne il nome. A tale proposito non sappiamo ancora il titolo esatto di questo nuovo videogioco visto che i due titoli proposti, Dino Dini's Goal o più semplicemente Goal sono ancora in fase di studio.

Non ero molto fiducioso sull'uscita di Kick-Off 3, ma ultimamente la febbre è in aumento: secondo le notizie che la Virgin ci ha inviato, Goal (chiamiamolo così per ora) avrà numerose innovazioni. Primordialmente la grafica è stata nettamente migliorata, con animazioni e sprite più curati; i bug dei giocatori che camminavano sulla palla o altro del genere dovrebbero essere finalmente stati eliminati definitivamente. Nel gioco saranno presenti numerosi club nazionali e internazionali e quattro campi disponibili. Dino Dini ha poi inserito una parte manageriale contenendo per ogni giocatore otto variabili di abilità come resistenza, stamina, tiro, ecc..

Innovazione piuttosto importante riguarda la visuale del campo: oltre alla classica di Kick-Off in ogni momento di gioco, premendo la barra spaziatrice, si potrà vedere un'area di gioco più ampia grazie alla quale si potrà meglio governare la squadra. Oltre a questo sarà anche possibile selezionare il consueto scrolling verticale, oppure provarne uno orizzontale. Il replay è sempre disponibile e migliorato da un'azione simile al videoregistratore di avanzamento lento o per ogni frame; considerevoli miglioramenti anche nel sonoro con oltre 100K di effetti stadio.

Cosa aggiungere ancora? Ci sarebbero molte altre novità promesse da Dino Dini (come l'accelerazione dei giocatori), ma solo il gioco definitivo con una pratica assidua potrà definitivamente svelarle. Insomma aspettiamo fiduciosi l'uscita di Goal che dovrebbe (condizionale d'obbligo anche se questa volta la Virgin lo ha annunciato ufficialmente) essere disponibile in Aprile per il nostro Amiga.

Massimiliano Pescatori

## LA PAROLA A DINO DINI...

Poteva mancare? Come avrei potuto trattenermi dal contattare il sommo DD per rivolgergli qualche domanda...

*MAX: Per prima cosa grazie mille per l'intervista, potresti raccontarci come è cominciata la tua carriera di programmatore, i tuoi hobby, i tuoi giuochi preferiti e, se mai ce ne fosse bisogno, i tuoi precedenti lavori?*

DD: Ho cominciato ad interessarmi ai computer nel lontano 1979, agli albori di quello che sarebbe stato il loro dirompente sviluppo. Avevo naturalmente un discreto bagaglio in elettronica, e questo m'era sembrato il passo più logico. L'idea di poter gestire come meglio preferivi un processore era sicuramente allettante, nonostante le evidenti limitazioni tecniche del tempo.

La prima esperienza programmativa è stata comunque su di un Acorn con il suo 6502 da 1K di memoria Ram, non ci crederai, ma nonostante il tastierino e il display a otto cifre... sono riuscito ugualmente a farci qualche giochino.

Per quanto riguarda i miei hobby mi piace ascoltare la musica, suono la chitarra classica, mi occupo di giardinaggio e mi preparo alla nascita di un piccolo erede che è prevista per il prossimo Maggio.

Per quanto riguarda i precedenti lavori... Kick Off (con il datadisk Extra Time), Player Manager, Kick Off 2 e il suo datadisk Final Whistle...

Ai vertici delle mie classifiche di gradimento ci sono tutti i giochi della LucasFilm, Formula One Grand Prix e James Pond.

*MAX: Scusa la domanda, ma come mai hai uno cognome, e anche il nome, italiani?*

DD: Entrambi i miei genitori sono nati in Italia, anche se io sono assolutamente inglese.

*MAX: Cosa vorresti maggiormente evidenziare di questo tuo nuovo prodotto?*

DD: L'idea era quella di realizzare qualche cosa di più accessibile rispetto a Kick Off 2, più immediato e capace di garantire più sfida e competizione ai giocatori già esperti. Fra gli aspetti più significativi v'è sicuramente la possibilità di variare le dimensioni dello schermo visivo, l'accelerazione e la decelerazione che i giocatori hanno sul terreno di gioco, un realismo di gran lungo superiore e la variante dei due scrolling verticale e orizzontale.

*MAX: Goal è in lavorazione da un sacco di tempo ormai, come mai la sua uscita è stato così ripetutamente rimandata? Ha qualche cosa a che vedere con il tuo passaggio alla Virgin?*

DD: Questo era il terzo episodio per una serie di grandissimo successo. Volevo realizzare qualche cosa di assolutamente fantastico e così ho scritto e riscritto più volte il codice fino a quando non mi ha pienamente soddisfatto.

*MAX: Questa domanda è d'obbligo... Cosa ne pensi di Sensible Soccer?*

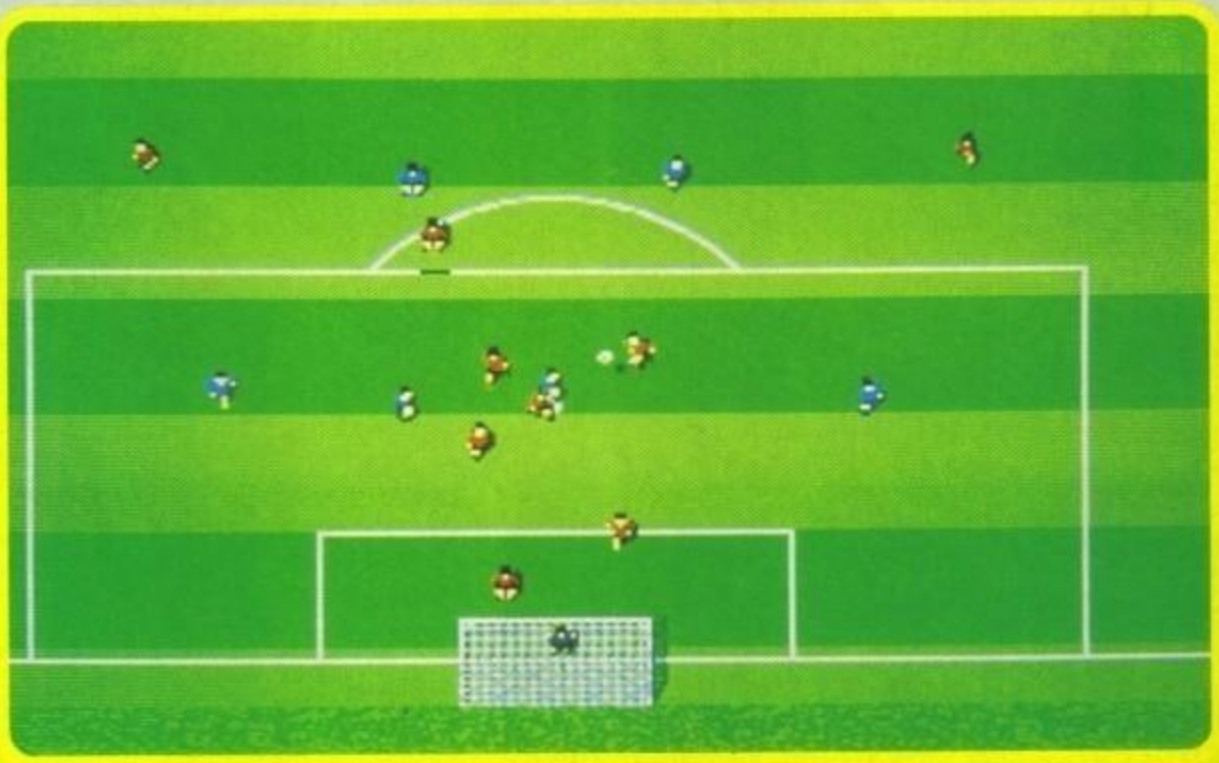
DD: E' molto facile da giocare, ma anche molto facile da padroneggiare, manca un po' di profondità. Hanno semplicemente ripreso quanto già presente in un gioco vecchio di tre anni come Kick Off 2; Goal sarà invece il primo gioco di una nuova generazione.

*MAX: Kick Off è ormai un nome indelebile nella storia del software, ed è stato convertito per tutti i formati esistenti. Ti aspettavi un simile successo?*

DD: Mentre ci lavoravo sopra sapevo che sarebbe stato un buon prodotto, ma non avrei pensato ad un simile impatto. Ci tengo comunque a precisare come non abbia niente a che fare con le versioni su console, anche se non escluderei d'occuparmene quanto prima.

*MAX: Ok, siamo ormai alle battute conclusive, cosa mi puoi dire di qualche tuo progetto futuro?*

DD: Mi piacerebbe occuparmi di un nuovo gioco calcistico ad impronta manageriale: una sorta di Player Manager 2...





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

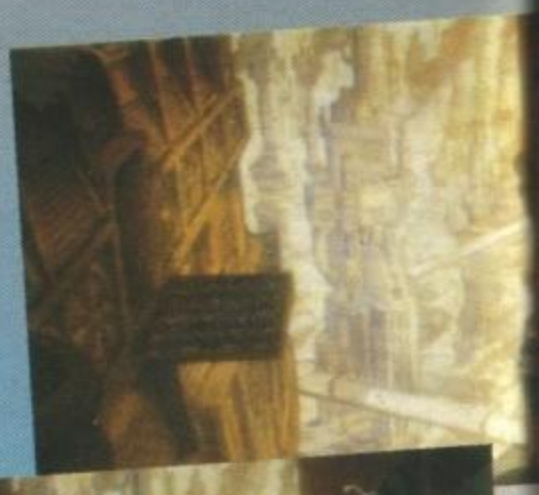
http://www.oldgamesitalia.net/

# QUALCUNO HA VISTO UN CIELO D'ACCIAIO?

**No, non si tratta di un nuovo concorso a premi o di una inedita caccia al tesoro organizzata dalle nostre strambe menti (per quanto nei giorni di chiusura numero siamo talmente stressati che saremmo davvero capaci di mettere in piedi un concorso a premi tanto beota), ma solo di un preludio a quello che sarà trattato nelle prossime quattro pagine: l'ultima fatica dei programmatori del team Revolution. Ricordate? Quelli di Lure of the Temptress?**

Sicuramente il nome avrà richiamato alla vostra mente una vecchia pagina pubblicitaria con una bella brunetta vestita da un semplice straccetto verde (la tentatrice appunto), circondata purtroppo da un po' di creature demoniache e da strani ordigni infernali. Bene, fate un piccolo sforzo ancora e ci siete con la localizzazione... su, su, (attesa di tre ore nell'ambito della quale mi faccio qualche sana partita a Comanche: Maximum Overkill)... come? quelli del "virtual theatre"? Risposta esattaaa! (Allegriaaa! - NdMikeBongiorno).
Con vero piacere devo constatare che vi ricordate tutto quindi con somma gioia posso andarmene a dormire perché è mezzanotte passata e sono stanco mort... Sciaaafff! (Max, come sempre, vede e provvede). Dunque, dicevo: i Revolution si erano distinti qualche mesetto fa (non mi ricordo il giorno esatto, siamo suppergiù a ottobre-novembre) con un adventure rivoluzionario dal punto di vista della complessità dello scenario. No, non voglio dire grafica fantasmagorica, miliardi di locazioni e altre boiate del genere che servono solo a riempire i nostri poveri hard disk (non prendetemi alla lettera, ovviamente: la grafica tosta è la mia passione!). Semplicemente avevano pensato bene di creare un mondo del tutto indipendente o quasi dalle vostre azioni, uno scenario virtuale che godeva di vita propria e all'interno del quale eravate solo un'illustre spettatore con limitate capacità di interazione. Con questo non voglio dire che potevate fare ben poco nel gioco, ma solo che dovevate impegnarvi a fondo per farvi aiutare da qualche altro personaggio in modo per voi costruttivo.

Alla sua uscita una simile idea ha colpito un po' tutti, più che altro per l'incredibile serie di sviluppi in esso insiti, primo fra tutti la possibilità di compiere in alcuni casi più azioni contemporaneamente tramite una piccola serie di ordini da dare al "compagno" di turno.
Bene, come prevedibile la storia del teatro virtuale è destinata ad avere un seguito, visto tutti i consensi più o meno unanimi ricevuti dalla stampa di tutta Europa. Ce lo annuncia proprio la Virgin che già aveva distribuito Lure of the Temptress: presto i Revolution partoriranno un altro gioco mettendo ancora una volta alla frusta il loro talento programmatorio. Il nome sarà "Beneath a Steel Sky" (cioè "Sotto un cielo d'acciaio", così vi spiegate finalmente il titolo in cima alla pagina) e sarà ambientato non più in un mondo fantasy, ma di fantascienza vera e propria.
E che fantascienza! Roba dell'ultima generazione! L'ambientazione è nientepopodimeno che cyberpunk! Vedo già decine di appassionati che cominciano a rizzare le orecchie di fronte ad una simile notizia, ma per il momento devo deluderli un pochino. O la trama del gioco è ancora da definire o quelli della Virgin sono degli avaracci. In due righe hanno liquidato la faccenduola della trama conduttrice del programma. In pratica ci sarebbe un certo tizio di nome Robert Foster



**Una prima bozza su carta e quindi quattro fasi di uno spettacolare balzo in perfetto stile Indiana Jones...**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che in qualche modo scopre che la sua identità è fittizia e decide di darsi da fare per scoprire quali siano le sue vere origini. Si troverà così ad esplorare un intero mondo futuristico quasi interamente controllato da un mega-computer di nome LINC e dall'onesta ancora tutta da rivedere.

Probabilmente una trama del genere vi riuscirà tutt'altro che nuova: più di una persona ravviserà sicuramente una palese somiglianza del tizi odi prima col Doug Quaid di Atto di Forza/Total Recall (mi ricordo ancora Schwarzenegger che dice: "Tu non sei te... Tu sei me!) e personalmente non posso fare a meno di ricordare Gilbert Gosseyn del mitico Non-A dell'ancor più mitico A.E. Van Vogt (non so se l'avete capito ma è probabilmente il mio libro preferito). Anche lui, infatti, scopriva di non essere quello che pensava di essere e quindi si metteva alla ricerca di sé stesso.

Tornando nel campo dei videogiochi, comunque, una simile trama è tutt'altro che vecchia e inflazionata (al momento siamo ancora al livello dei beoti che con qualche pretesto devono "semplicemente " salvare il mondo) e l'ambientazione cyberpunk è decisamente accattivante. Anche se ci sembra di aver già sentito qualcosa del genere proprio in questi giorni a proposito di tutto un altro gioco: Syndicate dei Bullfrog (previewato, guarda caso, su questo stesso numero).

**Un panorama della città, le stime cyberpunk di chiara reminiscenza "bladerunneriana" è evidente.**

In effetti è risaputo che l'elemento portante di un simile filone della fantascienza sono i microchip da collegare dietro la nuca più o meno direttamente al cervello. I risultati possono essere diversi a seconda della fantasia degli scrittori: in Syndicate gli uomini diventavano automi agli ordini di una pazzesca cooperativa continentale. Qui, in Beneath a Steel Sky, voi diventate semplicemente un "altro" pur rimanendo in qualche modo coscienti di essere stati prima un'altra persona ancora. Il problema che vi pone davanti il gioco è: capire chi eravate e perché non lo siete più?

Trama a parte, sentiamo che novità ci sono all'interno del team. Le file di programmatori, infatti, si sono leggermente ingrossate... è arrivato un certo Dave Gibbons che molti appassionati di "Watchmen" dovrebbero già conoscere. Trattasi infatti del disegnatore e principale collaboratore alla stesura delle storie. Il che è come dire: faceva tutto lui o quasi. Non a caso si è beccato pure un bel premio Hugo.

Beh, la cosa è oltremodo curiosa ma devo proprio confessare di aver perso il conto dei vari artisti con esperienza cartonistica o fumettistica che coi videogiochi non c'entrano proprio niente e che, nonostante tutto, continuano a orientarsi verso un mondo che noi conosciamo come paurosamente selettivo. Certo, per noi è davvero un buon segno e ciò ci fa ben sperare per il futuro (in fin dei conti significa che i videogiochi stanno diventando davvero qualcosa di serio, di complesso, di qualcosa finalmente degno di attenzione) e, del resto, le stesse parole di questo Dave Gibbons ce lo confermano pienamente.Sentite un po':

"Sono davvero interessato al mondo dei computer e alle loro enormi possibilità creative. Il mio mestiere, certo, era quello di raccontare storie e mi toccava disegnare tavole e stendere i testi. Ma ora mi sembra di essere salito ad un gradino più alto: Beneath A Steel Sky è proprio come una storia illustrata, ma ha il grandissimo vantaggio di essere animata e interattiva! E un normale processo evolutivo, e intendo trarre da un simile progetto tutta l'esperienza possibile. Tutto, comunque, è cominciato nel migliore dei modi! Io e i Revolution ci siamo trovati subito d'accordo e abbiamo pianificato di comune accordo storia e personaggi, ambienti e situazioni. Tra l'altro ho già provveduto a realizzare un fumetto introduttivo per iniziare i novelli utenti al nostro futuro gioco."

E a questo punto interviene nei nostri discorsi il capoccia dei Revolution, Charles Cecil, riportandoci al vero motivo di essere del gioco: "Abbiamo fatto tesoro della nostra esperienza con Lure of the Temptress. Al momento in cui l'abbiamo realizzato avevamo pensato solo di far qualcosa di rivoluzionario, ma non ci eravamo ancora resi conto di quanto si potesse migliorare un'idea del genere. Adesso invece sembra che ce l'abbiamo fatta. Figuratevi che abbiamo ponderato per un intero lunghissimo anno il sistema di migliorare il Virtual Theatre System senza per questo buttare giù una sola riga di codice! La nostra intenzione è quella di creare qualcosa di completamente diverso rispetto ai soliti adventure. E ora più o meno sappiamo come fare".

E qui Cecil si rinchiude in un religioso silenzio che per noi significa solo una cosa: che non vuole lasciar trapelare prima del tempo troppi dettagli che farebbero molto comodo alla concorrenza. Comunque con abili domande specifiche riusciamo a girare attorno all'argomento e a farlo parlare ancora.

"Sì, il Virtual Theatre di Lure of the Temptress era innovativo per i suoi tempi, ma non era esente da difettucci vari. Ad esempio, in fase di interazione era un continuo aprirsi e chiudersi di finestre contenenti i comandi da mettere in pratica su di ogni oggetto e che, in alcuni casi, riusciva solo a confondere le idee.

"In effetti ci siamo resi conto che gli usi possibili per ogni oggetto, salvo casi particolari, erano uno o due e quindi utilizzare ancora dei box di selezioni dei comandi sarebbe stato sovrabbondante oltreché scomodo. Molto più semplice casomai affidare ai tasti del mouse un compito primario e (magari) uno secondario per ogni oggetto in modo da sveltire il tutto. A questo punto, però, si rischiava di rendere tutto troppo semplice (non vogliamo assolutamente un gioco dove si clicchi a casaccio!) per cui abbiamo pensato bene di aumentare il numero dei puzzle e di diversificarli su combinazioni di più oggetti. Ad esempio all'inizio del gioco bisogna aprire una porta e per farlo è necessario spezzare un corrimano e utilizzare il pezzo così ottenuto come piede di porco per aprire a forza la porta."

E a questo punto il nostro interlocutore cambia argomento e si mette a discorrere su tutti i problemi che hanno incontrato dal punto di vista grafico. In sintesi hanno "scannato" su un Apple Macintosh 2 tutte le loro tavole disegnate a mano ottenendo immagini in altissima risoluzione (circa 1000x1000) a 24 bit, cioè a 16 milioni di colori. In seguito sono state poi convertite brutalmente nel ben noto modo VGA/MCGA: 320x200 a 256 colori con una considerevole ma necessaria perdita di dettaglio. Cosa che li ha costretti a ripassare manualmente tutte le schermate una per una per non perdere troppo dell'iniziale impatto visivo.

Beh, questo è quanto. resta solo da dire quanto uscirà tutto questo ben di Dio. Non tanto presto, in ogni caso: verso la fine dell'estate o giù di lì, il che vuol dire tra circa tre mesi, salvo presumibili ritardi (ricordiamo che anche Lure, a suo tempo, è slittato di qualche mesetto...). comunque le versioni Amiga e PC stanno venendo realizzate in parallelo e, come è presumibile, la prima avrà solo 32 colori su schermo. Comunque qualche mezza parola buttata lì lì dai Revolution ci ha fatto capire che potrebbe essere realizzata una versione specifica a 256 colori per il novello Amiga 1200. Speriamo bene! E a risentirci tra qualche mese.

G.B.

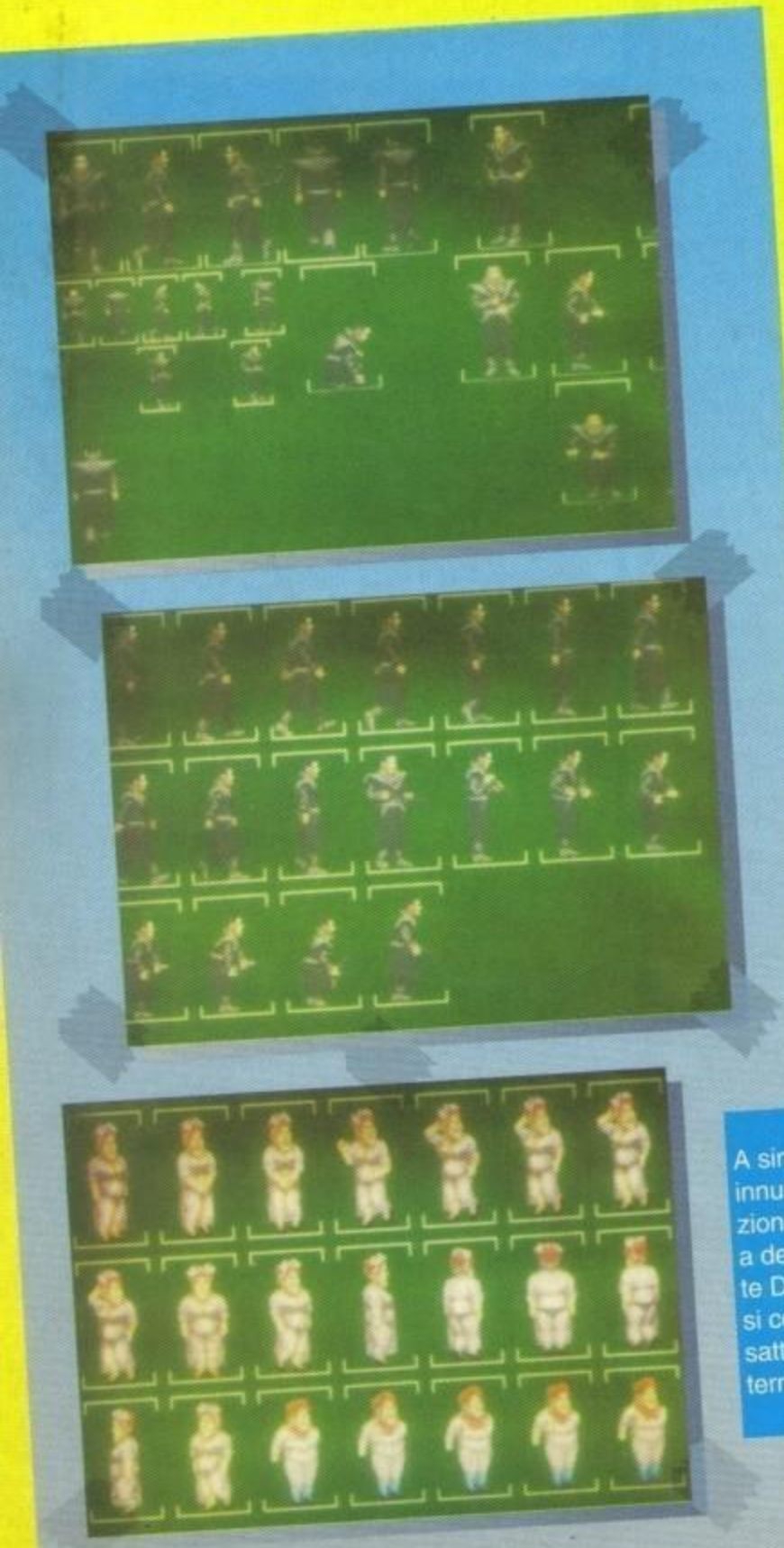
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# RIVOLUZIONE, RIVOLUZIONE...

**Ma chi sono in realtà i Revolution Software? Dove vivono? Come pensano? Come lavorano? Che fanno? Per cercare di rispondere a questa angosciosa serie di domande, ci siamo presi la briga di contattare il simpaticissimo Charles Cecil, ed ecco ciò che ne è emerso...**



A sinistra alcune delle innumerevoli animazioni del nostro eroe, a destra l'"affascinante Danielle" di cui non si conosce ancora l'esatta funzione all'interno dell'avventura.

TGM: E allora, come iniziò la vostra storia?
CHARLES: La nostra compagnia vide la luce nel lontanissimo 1990, ed era formata da tre persone: Tony Warriner e David Sykes e il sottoscritto. Io sono naturalmente il grande boss, ho un passato di sviluppatore, mentre Tony e Dave sono direttori sul campo: Tony è un vero esperto nello sviluppo di programmi ludici; Dave invece ha un passato di ingegnere sistemista. Al momento della formazione, ci eravamo proposti di creare una nuova generazione di prodotti per computer, che fosse veramente interattiva: la somma delle nostre diverse esperienze ha portato al famoso "Virtual Theatre".
TGM: Ti dispiacerebbe fare un passo indietro, soffermandoti sulla travagliata genesi di Lure of The Temptress?
CHARLES: Presto fatto. Ho iniziato la mia grande avventura nel mondo dei videogiochi nel remoto 1980. Ero al soldo della Artic, una delle prime case produttrici inglesi, e progettava avventure. Col tempo divenni uno degli alti papaveri in ditta, ma avvenne nel 1985 che la Artic decise di abbandonare il mercato dei videogiochi. Diedi quindi le dimissioni e creai una propria ditta, la Paragon Programming. Nel 1986 il colosso US Gold si interessò al mio lavoro. Due anni dopo, nel 1988, ci mise il naso la Activision inglese, che mi strappo alla US Gold, per incorporarmi come direttore di produzione, un incarico dagli orizzonti più ampi dell'equivalente presso la US Gold. A quel tempo mi occupavo dei vari prodotti durante una buona parte del loro cammino verso il mercato: devo sottolineare come in questo periodo la qualità dei prodotti Activision migliorò sensibilmente. Proprio mentre all'Activision le cose cominciarono a non andare più troppo bene cominciò a frullarmi per la mente l'idea del Virtual Theatre.
TGM: E i tuoi due compagni d'avventura?
RS: Tranquilli, non mi sono dimenticato di loro: come potrei? Tony, al momento della formazione, aveva dalla propria parte un intero decennio di programmazione. Era anche il capo della sua brava ditta, che aveva come prodotto tipo i giochi arcade.
Per quel che riguarda Dave, veniva nientemeno che da una casa produttrice di sistemi per le torri di controllo aeronautiche. Si tratta, insomma, di tre curriculum molto diversi, ma proprio per questo complementari. Un bel giorno ci sedemmo nel pensatoio, e riprendemmo la mia idea del teatro virtuale. Ci vollero giorni e notti di Coca Cola e popcorn, ma alla fine il sistema divenne una realtà.
TGM: Come vanno le cose, adesso?
CHARLES: Al giorno d'oggi siamo in otto, ma sfruttiamo anche la collaborazione di parecchi grafici e musicisti indipendenti. Per esempio, durante i "lavori in corso" per il Virtual Theatre arrivò James Long, programmatore appena uscito dall'università di Hull. Citiamo anche Noirin Carmody, il direttore commerciale, che prima era direttore generale alla Activision, e Dave Cummings, che ha messo lo zampino nella progettazione, nei testi e nelle musiche. Infine, abbiamo Adam Tween e Stephen Oades, che sono grafici a tempo pieno.
TGM: Lure Of The Temptress è stato accolto in modo molto positivo dalla stampa e dal pubblico, ve lo aspettavate?
CHARLES: (sogghigna) Ebbene sì, ne andiamo molto fieri. Abbiamo beccato una bella sfilza di voti sopra il 90%, nonché dato una zampata alle classifiche.
TGM: E adesso?
CHARLES: Be, Lure Of The Temptress è stato il nostro primo, e finora unico, titolo. Stiamo però lavorando sul secondo, nomato "Beneath A Steel Sky". E questa volta saremo nel cyberpunk!
TGM: E che mi dici del gioco?
CHARLES: Assolutamente niente. Non saprete mai che lo stiamo sviluppando contemporaneamente su PC e Amiga, e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che seguirà una versione ST. Non vi diremo mai che la versione ST sarà iniziata dopo aver finito quella per Amiga. Non ci lasceremo nemmeno sfuggire che Dave Gibbons (l'artista di "Watchmen") sta creando un romanzo grafico per accompagnare il gioco. Non saprete un bel nulla!

TGM: Groan! E' dura fare i giornalisti!

CHARLES: Che cos'è quella banconota che sporge dal taschino (naturalmente tutto rigorosamente per fax, ndMax)?

TGM: Quale banconota? (Effettivamente non c'è più: qualcuno l'ha destramente sfilata).

CHARLES: Oh, niente. Stavo dicendo che adesso puoi farmi tutte le domande che vuoi.

TGM: (furbescamente) Proprio TUTTE?

CHARLES: (fra sé: "Un biglietto da centomila lire; saranno nemmeno cinquanta sterline.") Non esageriamo, ma procedete.

TGM: (fra sé: "Che cosa si può fare con una banconota del Monopoli!"). Torniamo un attimo a Lure...

CHARLES: Ah, perfetto: dobbiamo fare un salto nei lontani anni '50, in cui in una notte senza luna cercavo la strada di casa, ubriaco senza speranza... sì, era il 1990, e la Activision aveva deciso di chiudere la sede inglese perché le cose non andavano affatto bene. E fu allora che decisi di mettermi in proprio. Ero rimasto colpito soprattutto dalla qualità media delle avventure: avevo un vistoso bernoccolo in testa. Ero letteralmente sconvolto al pensiero che il meglio disponibile sul mercato fossero titoli come King's Quest 4 della Sierra o prodotti della Lucasfilm come Zak McKracken.

TGM: Piano, piano: la Sierra effettivamente gioca sul piano delle avventure rettilinee, ma Zak non era così.

CHARLES: Vero, ma comunque il vero potenziale delle avventure era ancora tutto da sprigionare, ed ero convinto che ci sarebbero stati ricchi premi e cotillons per chiunque avesse saputo conseguire un simile obiettivo.

Avevo pensato che sarebbe stato oltremodo interessante simulare elettronicamente un mondo indipendente dalle mosse del giocatore. E' quest'ultimo cui ci si deve adattare, non viceversa, ed è stata questa l'idea che fece nascere il Virtual Theatre: il nostro obiettivo divenne la creazione di questo "mondo possibile alternativo", che sarebbe stato lo sfondo alla trama del gioco vera e propria.

TGM: E poi?

CHARLES: E poi ci mettemmo al lavoro e fondammo la Turnvale Ltd., che rinominammo poco dopo Revolution Software.

TGM: Turnvale... Mi ricorda qualche cosa....

CHARLES: Esatto, è il nome del villaggio di Lure of The Temptress.

TGM: Ah, siete romanticoni: un ultimo ricordino prima dell'eutanasia. Continua pure con la storia.

CHARLES: Bene. Devi sapere che gli americani si vantano della maggior profondità dei loro giochi rispetto alla produzione europea. Questo però non è strettamente vero: hanno semplicemente sistemi di sviluppo migliori. Il mercato americano è gigantesco, indi valeva la pena sviluppare un sistema di sviluppo... un sistema di sviluppo che avrebbe potuto essere esteso a più titoli. Da queste considerazioni uscì un demo abbastanza grezzo, ma indicativo, e con quello ci presentammo alla Mirrorsoft, che approvò l'idea. Correva dicembre 1990, e il tempo concesso era fino a settembre 1991: sembrava che ce ne fosse fin troppo.

TGM: Le ultima parole famose!

CHARLES: Bravo, ben detto. Si andò avanti a passo di lumaca, cambiammo tre artisti e sciupammo un bel po' di fondi per la sola grafica, ma eravamo dell'idea che ne valesse la pena. In sostanza, la data slittò a gennaio '92, ma il gioco fu terminato solo nel maggio '92.

E qui occorre versare un po' di lacrime sulla Mirrorsoft: quando ci rivolgemmo a loro era un grosso nome con personale eccellente e ottime prospettive, ma con l'arrivo del 1992 la compagnia vide la fine: fu inglobata dalla Acclaim, e noi fummo costretti a rivolgerci alla Virgin che si incaricò di terminare il progetto, lanciandolo sul mercato a Giugno.

Altre due immagini che mostrano l'interno di un edificio, i fondali sono sicuramente curati e garantiscono una grande atmosfera, non credete?

TGM: Il resto ormai lo sappiamo, e adesso?

RS: OK. Per quel che riguarda il nostro secondo titolo, Charles conobbe Dave Gibbons quando era ancora all'Activision, e nell'agosto '91 chiese il suo supporto per un nuovo prodotto. Il titolo originale era "Underworld", tenendo conto che la Origin non aveva ancora lanciato il suo omonimo gioco. Comunque, nel marzo '92, chiedemmo alla Virgin di patrocinare anche "Underworld", e loro accettarono, a condizione che usasse il Virtual Theatre 2, estensione dell'idea originale. Gibbons avrebbe fornito grafica e idee, e il lavoro iniziò nell'aprile '92, salvo poi cambiare il nome in "Beneath A Steel Sky" per colpa della Origin, che fece uscire "Underworld".

TGM: Bene, e con questo il cerchio è ormai chiuso, i nostri lettori hanno appena letto una prima ed esauriente preview del gioco e non rimane che salutarti. Grazie mille per l'intervista.

RS: No, centomila...

http://www.oldgamesitalia.net/

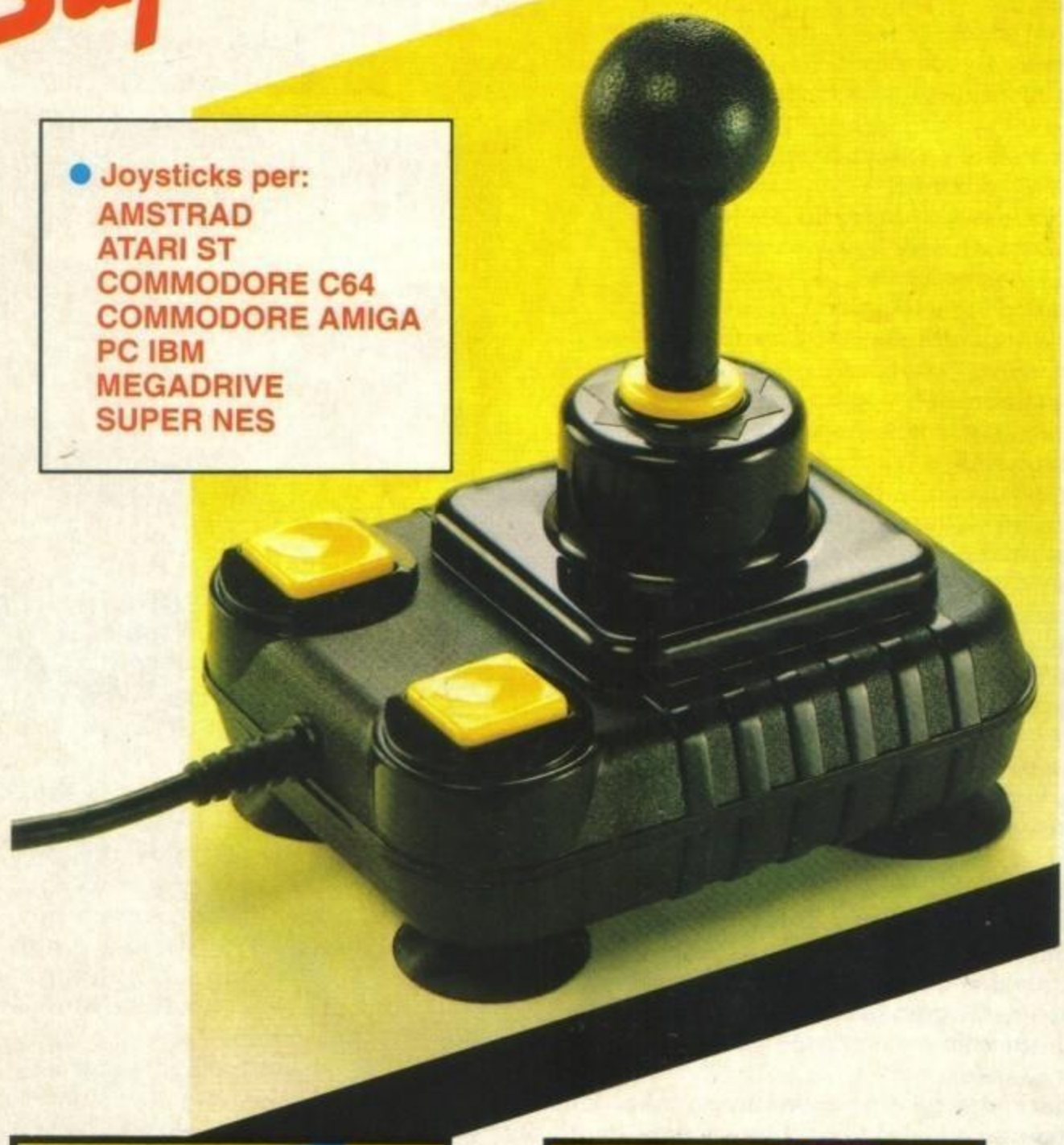
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ZIP STIK®

## Super professional

- Joysticks per:
  AMSTRAD
  ATARI ST
  COMMODORE C64
  COMMODORE AMIGA
  PC IBM
  MEGADRIVE
  SUPER NES



FORMERS

STAR PER

essegi

DISTRIBUTRICE

Via G. Marconi 161 Strada Terraglio
31021 Mogliano Veneto (TV) Fax 041/5905070

ESCLUSIVA PER L' ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PERGIOCO

**MILANO** Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

**MILANO** negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

**ROMA** negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

PERGIOCO
catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

Videogames
da sempre solo gli originali

## tutti i videogames Amiga PC nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

| titolo | tra | ami | pc | disk | scheda |
|---|---|---|---|---|---|
| A.G.E. | SI | 59,9 | 59,90 | *$ | V |
| A320 AIRBUS | SI | 99,9 | 99,90 | $ | V |
| ACES OF THE PACIFIC | | .... | 99,90 | $ | V |
| AIR COMBAT Chuk Yeager's | SI | .... | 79,90 | $ | CEV |
| ANCIENT ART OF WAR IN SKIES | | .... | 129,90 | $ | V |
| ARMOUR GEDDON | | .... | 79,90 | $ | EV |
| B17 FLYING FORTRESS | | .... | 99,90 | $ | V |
| BATTLE OF BRITAIN | | 69,9 | .... | | |
| CAR AND DRIVER | SI | .... | 89,90 | $ | V |
| EPIC | SI | 69,9 | 79,90 | $ | V |
| F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 | | .... | 89,90 | $ | V |
| FALCON 3.0 | | .... | 109,90 | $ | V |
| FALCON 3.0 FIGHTING TIGER | | .... | 69,90 | $ | V |
| FORMULA 1 3D | ITA | 49,9 | .... | | |
| GRAND PRIX | | 79,9 | 109,90 | $ | V |
| GUNSHIP 2000 | SI | .... | 89,90 | $ | V |
| GUNSHIP 2000 SCENARIO | | .... | 69,90 | $ | V |
| HARRIER JUMP JET | | .... | 109,90 | $ | V |
| JET + JAPAN Scenary Disk | | .... | 20 | - | HCE |
| JETFIGHTER II MISSION DISK | | .... | 69,90 | + | CEV |
| MANTIS XF5700 Experim. Fighter | | .... | 129,90 | $ | V |
| NOVA 9 | | 89,9 | .... | | |
| RED BARON | | .... | 99,90 | $ | V |
| RED BARON MISSION BUILDER | | .... | 79,90 | $ | V |
| SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE | ITA | .... | 99,90 | + | EV |
| SHUTTLE | | 99,9 | 99,90 | $ | CEV |
| STUNT ISLAND | | .... | 129,90 | $ | V |
| TRACON II | | 69,9 | .... | | |
| *compilation* | | | | | |
| AIR COMMANDER (6 giochi) | SI | .... | 89,90 | $ | |

## tutti i videogames Amiga PC Strategici

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

| titolo | tra | ami | pc | disk | scheda |
|---|---|---|---|---|---|
| **di guerra** | | | | | |
| A LINE IN THE SAND | | .... | 99,90 | $ | EV |
| ATAC Secret War Against Drugs | | .... | 99,90 | $ | V |
| BATTLESCAPES (compilation) | SI | .... | 49,90 | + | |
| BIRDS OF PREY | SI | 69,9 | 109,90 | $ | CEV |
| CAMPAIGN | ITA | 79,9 | 89,90 | $ | EV |
| CARRIER COMMAND | | .... | 24,90 | $ | |
| CARRIER STRIKE | | .... | 79,90 | $ | EV |
| CARRIERS AT WAR | | .... | 99,90 | $ | EV |
| CONFLICT: KOREA | | 79,9 | .... | | |
| CONFLICT: MIDDLE EAST | | 42,9 | .... | | |
| FIGHTER COMMAND | SI | .... | 59,90 | $ | EV |
| GETTYSBURG | SI | .... | 49,90 | + | |
| GREAT NAPOLEONIC BATTLES | ITA | 49,9 | 59,90 | $ | EV |
| GREAT NAVAL BATTLES | | .... | 99,90 | $ | V |
| GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS | | .... | 59,90 | $ | V |
| HARPOON Nuova Edizione | SI | 79,9 | 89,90 | $ | CE |
| HARPOON Designers' Series | | .... | 69,90 | $ | EV |
| HARPOON Persian Gulf BS4 | SI | 49,9 | 49,90$* | + | CEV |
| HARPOON Scenario Editor | SI | 49,9 | 49,90 | $* | CE |
| HARPOON The MED Conflict BS3 | SI | 49,9 | 49,90 | + | CE |
| L'EMPEREUR NAPOLEON 1 | | .... | 79,90 | + | CE |
| NO GREATER GLORY | | 79,9 | .... | | |
| PANZER BATTLES | | 79,9 | 79,90 | * | HCEV |
| RAMPART | SI | 49,9 | 69,90 | $ | EV |
| SAMURAI The Way of the Warrior | SI | .... | 59,90 | $ | EV |
| STEEL EMPIRE | ITA | 69,9 | 89,90 | $ | V |
| STRIKE FLEET | SI | 59,9 | .... | | |
| THE FINAL CONFLICT | SI | .... | 49,90 | $ | CEV |
| THE SPOILS OF WAR | | .... | 69,90 | $ | EV |
| V FOR VICTORY | | .... | 109,90 | $ | VS |
| V FOR VICTORY II | | .... | 109,90 | $ | V |
| VIKINGS Fields of Conquest | SI | 49,9 | .... | | |
| WHITE DEATH | | .... | 59,90 | + | |
| **ecologia** | | | | | |
| SIM LIFE | | .... | 99,90 | $ | V |
| **economia** | | | | | |
| A-TRAIN | SI | .... | 99,90 | $ | HEV |
| AIR BUCKS | SI | .... | 69,90 | $ | EV |
| MERCHANT COLONY | SI | .... | 59,90 | $ | CEV |
| **entomologia** | | | | | |
| SIM ANT | ITA | 89,9 | 89,90 | + | EV |
| **fantascienza** | | | | | |
| AIR SUPPORT | SI | 69,9 | .... | | |
| BATTLE ISLE | SI | .... | 79,90 | $ | EV |
| DOMINIUM | SI | 99,9 | 109,90 | $ | V |
| HARD NOVA | SI | 49,9 | .... | | |
| MILLENNIUM Return to Earth | | .... | 79,90 | $ | EV |
| WING COMM.II Spec.Operations 1 | | .... | 49,90 | $ | EV |
| WING COMM.II Spec.Operations 2 | | .... | 49,90 | $ | EV |
| WING COMM.II Speech Acces.Pack | | .... | 49,90 | $ | EV |
| WING COMMANDER | | 79,9 | .... | | |
| WING COMMANDER II | | .... | 89,90 | $ | EV |
| **fantasy** | | | | | |
| SIEGE | | .... | 89,90 | $ | V |
| WARRIORS OF RELEYNE | SI | 49,9 | .... | | |
| **globalità** | | | | | |
| BUSHBUCK | ITA | .... | 89,90 | $ | HCEV |
| GLOBAL EFFECT | SI | 69,9 | 89,90 | $ | V |
| MEGA LO MANIA | | 69,9 | .... | | |
| SIM CITY/POPULOUS (compilation) | | 69,9 | 89,90 | $ | |
| POPULOUS 2 | ITA | 79,9 | 99,90 | $ | V |
| POPULOUS 2 CHALLENGE | SI | 45 | .... | | |
| POPULOUS WORLD EDITOR | SI | 49,9 | .... | | |
| POWERMONGER | SI | .... | 89,90 | $ | EV |
| SIM CITY FUTURE CITIES | | 33 | .... | | |
| SIM EARTH | SI | 89,9 | 89,90 | $ | HEV |
| THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS | | 21 | .... | | |
| UTOPIA Creation of a Nation | SI | .... | 69,90 | $ | EV |
| **politica** | | | | | |
| CRISIS IN THE KREMLIN | | .... | 99,90 | $ | EV |
| **storici** | | | | | |
| CASTLES | SI | 69,9 | 69,90 | $ | CEV |
| CASTLES DATA DISK | SI | .... | 49,90 | $ | CEV |
| CASTLES II | | .... | 89,90 | $ | CEV |
| CENTURION DEFENDER OF ROME | SI | 59,9 | .... | | |
| CIVILIZATION | SI | 89,9 | 99,90 | $ | EV |

D&D 2nd ed. 33900
giochi di ruolo
catalogo completo gratuito
8 pagine

giochi da tavolo con miniature
catalogo completo gratuito
8 pagine

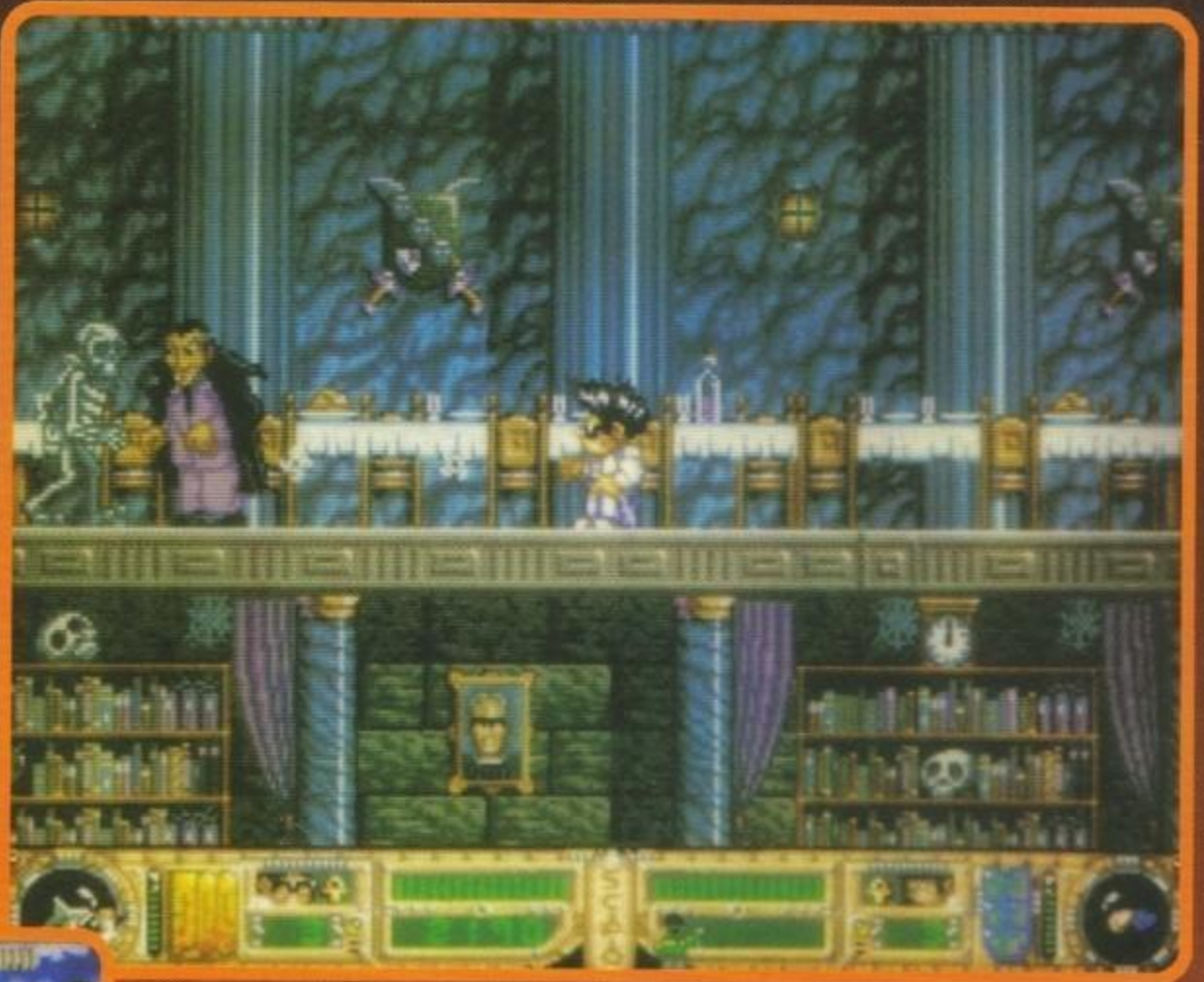
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COLPO DI HUDSON!

**Se pensate che il protagonista di un platform game realizzato da una software house tedesca come la Hudson Soft debba essere necessariamente alto biondo e con gli occhi azzurri vi sbagliate di grosso! Date un'occhiata a Joe; basso, grassoccio e moro. Ma come dice un saggio proverbio indocinese "è nella botte piccola che c'è il vino migliore!".**



Quel pomeriggio la redazione era pervasa da uno strano ed inquietante silenzio. Il solito amatissimo fracasso creato dai redattori in collutazione per accapararsi quella avventura o quell'altra simulazione da recensire pareva scomparso definitivamente. Tutti sembravano pervasi da un'insolito torpore, una sorta di trance ieratica e mistica che aveva trasformato il cubicolo redazionale in un vero e proprio ritrovo per guru in cerca di una chissà quale pace interiore. Una situazione incredibilmente anomala! Infatti dovete sapere che quando arrivano nei nostri uffici i pacchi contenenti il software da recensire tutti i redattori si lanciano all'attacco azzuffandosi, calpestandosi e provocando delle vere e proprie risse a cui solo il nostro prode caporedattore, con la sua fantomatica frusta, può porre fine. A questo punto della vicenda, infatti, Max apre il pacco tanto conteso e dopo una analisi veloce getta ad uno ad uno i giochi nelle fauci bavose e latranti dei redattori inferociti che con avidità ritornano nelle loro tane

contenti di avere strappato all'avversario la preda più pasciuta (che nel nostro caso equivale al gioco più bello). Ora, cari lettori, vi sarà facile comprendere dopo questo racconto-telenovela cosa deve fare un povero e pacifico redattore per conquistarsi qualche videogame degno di essere chiamato tale... Ma proprio in quel pomeriggio, mentre facevo tutto concentrato i miei esercizi yoga davanti al 486 redazionale, mi piombò in testa un misterioso pacco che MA stava scagliando verso BDM durante una delle loro sanguinose, ma pur sempre amichevoli zuffe.

Affamatissimo di materiale da recensire nascosi prontamente il pacco all'interno di alcuni miei indumenti intimi che ora qui non starò a precisarvi...

Dal demo giocabile che ho potuto visionare, questo YO! JOE! si presenta come un platform molto, molto accattivante, e dopo il successo di BC Kid ce lo si poteva aspettare.

Il vostro compito sarà quello di guidare il simpatico Joe all'interno di un sacco di livelli divertentissimi in cui il ritmo serrato e i frequenti colpi di scena vi terranno letteralmente incollati al joystick. Una delle cose che mi ha colpito immediatamente è la prorompente simpatia del protagonista, che viene proposto nella sua goffaggine e rozzezza come un vero duro. Joe rappresenta infatti lo steriotipo del giovane "ganzo" degli anni cinquanta; giubbino alla Fonzie, mega ciuffazzo con due tonnellate e mezzo di gommina, occhiali scuri da ibizenko e infine ghigno da duro autenti-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

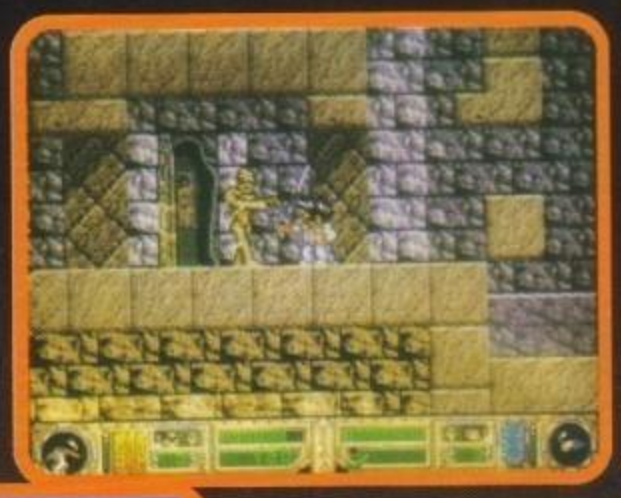
http://www.oldgamesitalia.net/



co (alla Bogart tanto per intenderci...). La grafica è senza dubbio uno dei punti forza dell'intera realizzazione; lo sprite del personaggio è ben definito e proporzionato adeguatamente rispetto all'ambiente. Anche dai fondali permea la cura che i programmatori hanno riposto nell'elemento grafico; questi ultimi infatti sono coloratissimi e realizzati ottimamente. Mi sono piaciute molto anche le animazioni del protagonista e dei mostri che incontrerete durante i vari livelli. Come vi accennavo prima, Joe si muove goffamente, in quanto il team di programmatori della Hudson ha voluto proporre in chiave comica il loro protagonista sfruttando la chiarissima contrapposizione tra l'abbigliamento "tosto" e il suo fisico ridicolo. Forse ridicolo è un epiteto troppo gentile nei confronti del nostro povero Joe, infatti se andassimo a prendere le sue misure (mai prese le misure di uno sprite?) rileveremmo un bel 210 (metri... bhe, non esageriamo, centimetri!) di vita per la incredibile altezza di 1 metro e 18 cm (diciamocelo pure, è un vero e proprio pigmeo sto' tipo!). Vederlo scorazzare attraverso le varie piattaforme è proprio uno spasso, con quel suo ondeggiare fluido, e con quelle sue manine così buffe e paffute. Una vera e propria sagoma! Abbiamo anche l'effetto "Prince of Persia", infatti quando Joe dovrà salire su una piattaforma si arrampicherà nel medesimo modo con cui il mitico principe ci aveva sbalordito parecchio tempo fa. Anche lo scrolling è all'altezza della grafica, scorrevole e, in alcune sezioni di gioco, con parecchi livelli di parallasse. Questo soprattutto nei livelli bonus nei quali inforcando un bizzarro drago verde (ma era proprio un drago?) dovrete cercare di assicurarvi il maggior numero di oggetti preziosi che vi permetteranno di acquistare parecchia energia e un sacco di punti extra. Troppo bello anche il sonoro che risulta coinvolgente e simpatico. Le musiche di fondo, infatti, sono veramente intriganti e diventano più o meno tetre a seconda dell'ambito in cui vi trovate. Rilevanti sono anche gli effetti. Avete presente il rumore del cazzotto tipico "alla Bud Spencer"; ecco, in YO! JOE! lo sentirete esattamente identico. Veramente simpatici sono infine i mostri che vi ostacoleranno nel vostro arduo itinerario. In maniera particolare mi sono piaciuti i guerrieri Atzechi del secondo livello che lanciano dei micidiali e pericolosissimi boomerang e i vampiri del primo livello con il loro incedere barcollante e lo sguardo truce. L'arsenale di armi che avete a disposizione è abbastanza vasto con la solita ma pur sempre efficace spranga, le micidiali stellete ninja, il nunchaku (si scrive così?!?), i lacrimogeni, le bombe a mano e gli efficacissimi lancia fiamme. I livelli di giocabilità ed interattività che il gioco propone sono veramente altissimi. Il controllo del personaggio è immediato e molto agevole. Le mosse a disposizione non sono tantissime ma comunque vi garantiscono un'adeguate "difesa personale" con il classico calcio volante, calcio normale (cioè senza saltare) e cazzotto. Da quello che ho potuto visionare il livello di difficoltà complessiva non mi è sembrato altissimo, comunque potrei tranquillamente sbagliarmi visto che non ho potuto testare il prodotto completo. Ritornando ai livelli mi è molto piaciuto anche il quarto, in cui vi muoverete nella caotica New York contemporanea con gli elementi tipici della cultura metropolitana come gli svettanti grattacieli, i tamarri nei vicoli e i graffiti sui muri (a proposito di graffiti, mai sentito parlare di Spray-Art e di cultura Hip Hop? Che non c'entra comunque niente con certi orologi profumati...). Per quanto riguarda la versione Amiga, rispetto a questa prerelease il gioco completo presenterà un livello in più che prevede come ambientazione dei lugubri e tetri sotterranei di una lugubre metropolitana. Dovranno essere inoltre implementate altre tre armi che andranno così a incrementare l'arsenale già di per sé notevole del nostro prode Joe, senza contare altri interessanti gadget che vi conferiranno poteri aggiuntivi come l'invisibilità. La versione PC non dovrebbe presentare sostanziali differenze rispetto a quella Amiga anche se da quello che ho potuto constatare presenta una grafica più pixellosa e fondali meno colorati senza contare lo scrolling un po' scattoso. Speriamo che la versione definitiva possa smentirmi.

Veramente un bel gioco, divertente coinvolgente e soprattutto molto giocabile. In attesa della recensione all'interno di uno dei prossimi numeri mi precipito a vedere se riesco ad "addentarvi" qualche altra succosa novità per il prossimo mese. Bye!

Daniele "Dielle" Lepido

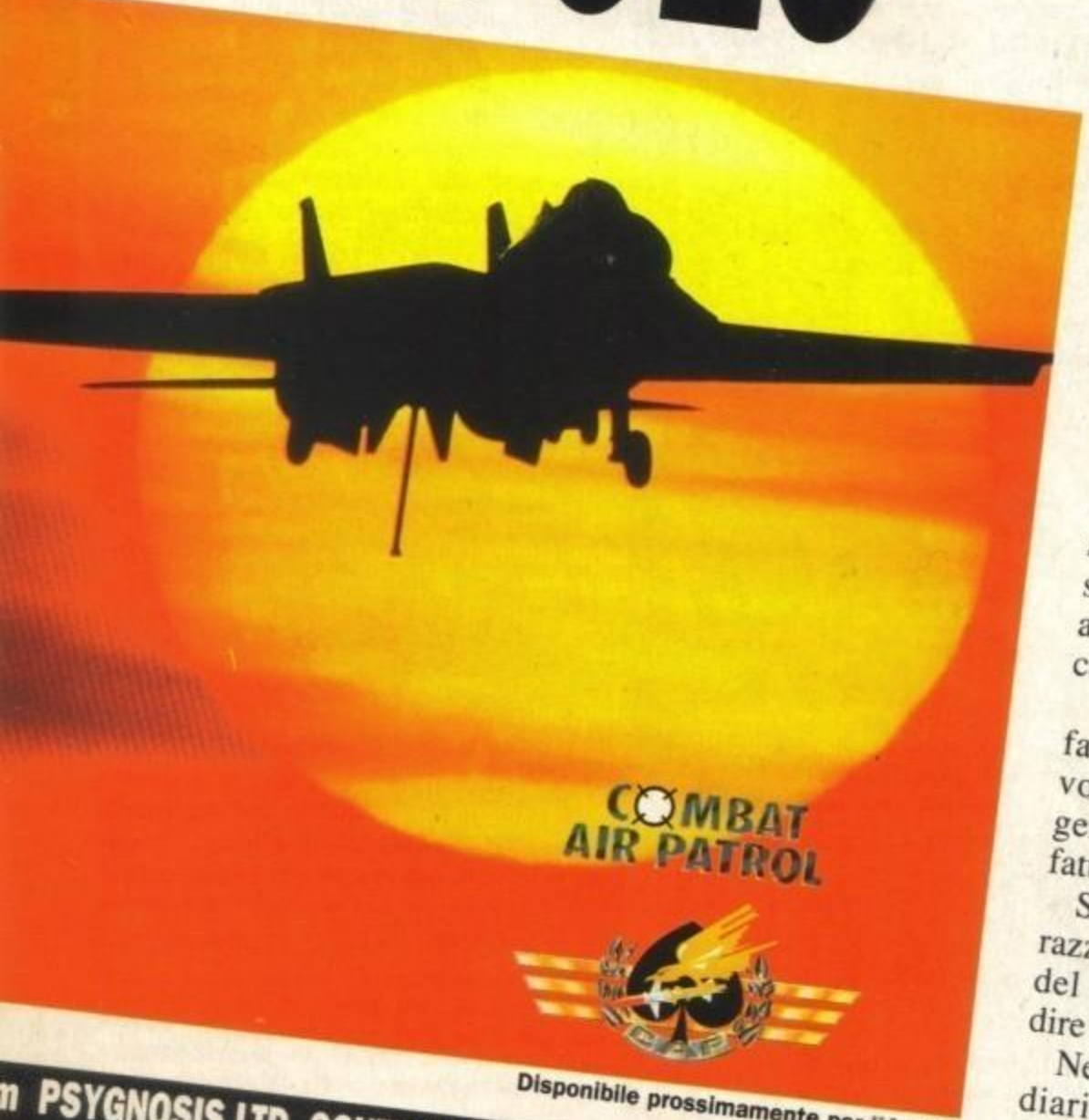


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ALL'ASSALTO DELLE SIMULAZIONI DI VOLO

## 'In ogni campagna ci sono due opponenti'




Disponibile prossimamente per l'Amiga

**Exclusive Report from PSYGNOSIS**

**In un teatro di battaglia moderno, una guerra non può essere vinta se le forze aeree e terrestri non attaccano con coordinazione.**

Ecco perché Combat Air Patrol combina capacità di incursione aerea/intercettazione integrate ad uno scenario di attacco terrestre, collegato all'indice di successo del tuo pilota da caccia.

Ma non solo, la giocabilità di CAP ne farà una leggenda tra le simulazioni di volo, proprio come le gesta di piloti e generali nella Guerra del Golfo hanno fatto di questi delle leggende.

Se cerchi un simulatore di volo di razza e un gioco di strategia sulla Guerra del Golfo pieno di azione, allora vuol dire che stai puntando a CAP!

Nella confezione è compreso anche un diario tutto illustrato della Guerra del Golfo.

m PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ 051-709 5755

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# QUEEN COMPUTER *Software & games*

## SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT 2 * | 99.900 | 99.900 |
| 3D WORLD BOXING | 79.900 | 69.900 |
| 3D WORLD SOCCER | ..... | 69.900 |
| 3D WORLD TENNIS | 79.900 | 69.900 |
| A LINE IN THE SAND * | 99.900 | ..... |
| A - TRAIN | 99.900 | ..... |
| A320 AIRBUS (ITA) | 99.900 | 99.900 |
| ACES OF THE PACIFIC | 99.900 | ..... |
| AIR COMMANDER | 89.900 | ..... |
| AIR SUPPORT | ..... | 69.900 |
| ALCATRAZ | 79.900 | 59.900 |
| ALIEN 3 * | ..... | TEL. |
| ALONE IN THE DARK * | 109.900 | ..... |
| AMAZON | 119.900 | ..... |
| AMOS 3D | ..... | 79.000 |

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| INT. SPORTS CHALLENGE | 69.900 | 59.900 |
| ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS | ..... | 49.900 |
| JAGUAR XJ 220 | ..... | 49.900 |
| JETFIGHTER II | 89.900 | ..... |
| JETFIGHTER II MISSION DISK * | 69.900 | ..... |
| JOE & MAC CAVEMAN NINJA * | 69.900 | 49.900 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL II - I | 109.900 | 69.900 |
| KGB * | 89.900 | 79.900 |
| KING'S QUEST V | 99.900 | 99.900 |
| KING'S QUEST VI * | 119.900 | ..... |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE * | ..... | TEL. |
| LA FAMIGLIA ADDAMS | ..... | 39.900 |
| LARRY 5 | 89.900 | 89.900 |
| LAURA BOW II | 99.900 | ..... |
| LEANDER + ORK + AGONY * | ..... | 69.900 |

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| SIM EARTH | 89.900 | 89.900 |
| SIM FARM * | TEL. | ..... |
| SIM LIFE * | 99.900 | ..... |
| SPACE SHUTTLE | 99.900 | 99.900 |
| SPECIAL FORCES | 99.900 | ..... |
| SPELLJAMMER * | 99.900 | ..... |
| SPOILS OF WAR * | 69.900 | ..... |
| SPRING BREAK 301 | 79.900 | ..... |
| STAR CONTROL II * | 99.900 | ..... |
| STAR LEGIONS * | 99.900 | ..... |
| STARUSH | TEL. | TEL. |
| STEEL EMPIRE * | 79.900 | 69.900 |
| STREET FIGHTER II * | 69.900 | 59.900 |
| STRIKE COMMANDER * | TEL. | ..... |
| STRIKER | ..... | 59.900 |
| STUNT ISLAND * | 129.900 | ..... |
| SUMMER CHALLENGE * | 79.900 | ..... |
| SUPER CAULDRON * | 49.900 | ..... |
| SUPERFROG * | ..... | TEL. |
| SUPERTETRIS | 89.900 | 79.900 |
| SWORD OF HONOUR | ..... | 49.900 |
| TASK FORCE 1942 * | 129.900 | ..... |
| TEARAWAY THOMAS * | ..... | 49.900 |
| TERMINATOR II | 39.900 | ..... |
| TEX - PIOMBO CALDO * | 79.900 | 69.900 |
| THE DARK HALF * | 89.900 | ..... |
| THE HUMANS * | 59.900 | 59.900 |
| THE INCREDIBLE MACHINE * | TEL. | ..... |
| THE LEGACY * | 139.900 | ..... |
| THE LEGEND OF KYRANDIA * | 89.900 | 89.900 |
| THE MANAGER | 79.900 | 79.900 |
| THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES | ..... | 59.900 |
| THE SECOND SAMURAI * | ..... | TEL. |
| THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 * | ..... | 59.900 |
| THE SUMMONING | 89.900 | ..... |
| THE WALKER * | ..... | TEL. |
| THEATRE OF WAR | 79.900 | ..... |
| TINY SKWEEKS * | 59.900 | 49.900 |
| TOP WRESTLING | ..... | 49.900 |
| TORNADO * | TEL. | ..... |
| TOYOTA GT4 RALLY | 69.900 | 29.900 |
| TRACON II * | ..... | 69.900 |
| TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER | ..... | 89.900 |
| TRODDLERS | ..... | 49.900 |
| TROLLS * | 49.900 | 49.900 |
| TURTLES II | ..... | 49.900 |
| TWILIGHT 2000 | ..... | 79.900 |
| UGH! * | 59.900 | 49.900 |
| ULTIMA TRILOGY II * | 89.900 | ..... |
| ULTIMA UNDERWORLD | 89.900 | ..... |
| ULTIMA VII | 89.900 | ..... |
| ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.) | 49.900 | ..... |
| ULTIMA VII - PART II * | TEL. | TEL. |
| UTOPIA | 89.900 | ..... |
| V FOR VICTORY * | 109.900 | ..... |
| V FOR VICTORY II * | 109.900 | ..... |
| VIKINGS | ..... | 49.900 |
| WAXWORKS * | 79.900 | ..... |
| WEEN * | 89.900 | 79.900 |
| WHIRLWIND SNOOKER | 79.900 | ..... |
| WILLY BEAMISH | 99.900 | ..... |

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| CRUISE FOR A CORPSE | 79.900 | 59.900 |
| CURSE OF ENCHANTIA * | 69.900 | 59.900 |
| CYBERBLAST * | ..... | 49.900 |
| CYTRON * | ..... | 59.900 |
| DARK QUEEN OF KRYNN | 89.900 | 89.900 |
| DARK SEED | 99.900 | ..... |
| DARKLANDS | 129.900 | ..... |
| DAUGHTER OF SERPENTS * | TEL. | TEL. |
| DE LUXE TRIVIAL PURSUIT * | 79.900 | ..... |
| DESERT STRIKE * | ..... | TEL. |
| DOMINIUM * | 109.900 | 99.900 |
| DOODLE BUG * | ..... | 49.900 |
| DOUBLE DRAGON III | 49.900 | 49.900 |
| DRAGON'S LAIR III * | 99.900 | 89.900 |
| DREADNOUGHTS * | 69.900 | ..... |
| DUNE | 79.900 | 69.900 |
| DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS * | TEL. | TEL. |
| DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO | TEL. | 69.900 |
| DYNABLASTER | 79.900 | 69.900 |
| ELVIRA II THE JAWS OF C. | 89.900 | 79.900 |
| ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) | 189.000 | ..... |
| EPIC | 79.900 | 69.900 |
| ESPANA: THE GAMES '92 | 69.900 | 59.900 |
| ETERNAM | 89.900 | ..... |
| EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92 | 79.900 | 69.900 |
| EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER * | ..... | TEL. |
| EXTASY | 69.900 | 59.900 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | 69.900 | 69.900 |
| F 15 III * | 109.900 | ..... |
| F 117A NIGHTHAWK | 89.900 | ..... |
| FALCON 3.0 | 109.900 | ..... |
| FALCON 3.0 MISSION DISK * | 69.900 | ..... |
| FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER * | ..... | 59.900 |
| FIRE & ICE | ..... | 49.900 |
| FIRE FORCE * | ..... | 49.900 |
| FLASHBACK * | TEL. | TEL. |

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| LEEDS UNITED * | 49.900 | 49.900 |
| LEGENDS OF VALOUR * | 109.900 | 109.900 |
| LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS | 79.900 | 69.900 |
| LEMMINGS II * | TEL. | TEL. |
| LIONHEART * | ..... | TEL. |
| LIVERPOOL * | TEL. | 49.900 |
| LORD OF THE RING II | 99.900 | ..... |
| LOTUS III | ..... | 59.900 |
| LURE OF THE TEMPTRESS | 79.900 | 69.900 |
| MAGIC BOY * | ..... | TEL. |
| MAMMA, HO PERSO L'AEREO * | 69.900 | TEL. |
| MANTIS | 129.900 | ..... |
| MARIO IS MISSING * | 99.900 | ..... |
| MAX OVERKILL * | 89.900 | ..... |
| Mc DONALD LANDS * | 49.900 | 49.900 |
| MC KIDS * | ..... | TEL. |
| MEGATRAVELLER 2 * | ..... | 69.900 |
| METAMORPHOSIS * | ..... | TEL. |
| MICROPROSE GOLF | 119.900 | ..... |
| MIGHT & MAGIC IV | 119.900 | ..... |
| MILLENIUM * | 79.900 | ..... |
| MONKEY ISLAND 2 | 109.900 | 109.900 |
| MOONSTONE | 69.900 | ..... |
| MOTORHEAD | ..... | 49.900 |
| MYRA THE LEGEND * | ..... | TEL. |
| NATHAN NEVER - ARCADE GAME * | ..... | 59.900 |
| NCAA BASKET | 79.900 | ..... |
| NFL | 69.900 | ..... |
| NICKY BOOM | 79.900 | 69.900 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. | TEL. | 59.900 |
| NO GREATER GLORY | ..... | 79.900 |
| NO SECOND PRIZE * | ..... | TEL. |
| NOVA 9 | ..... | 89.900 |
| PACIFIC ISLAND II | 79.900 | 69.900 |
| PANGO * | ..... | 49.900 |
| PINBALL FANTASIES * | ..... | 49.900 |
| POLICE QUEST III | 99.900 | 89.900 |
| POOL | ..... | 69.900 |
| POPOLOUS II | TEL. | 79.900 |
| PREISTORIK II * | ..... | TEL. |
| PREMIERE | ..... | 59.900 |
| PROPHECY OF SHADOW | 89.900 | 89.900 |
| QUEST FOR GLORY 3 * | 99.900 | ..... |
| RAGNAROK * | TEL. | ..... |
| RAMPART | ..... | 49.900 |
| REACH FOR THE SKIES * | TEL. | TEL. |
| RED BARON | 99.900 | 89.900 |
| RED BARON MISSION DISK * | 79.900 | ..... |
| REX NEBULAR * | 119.900 | ..... |
| RISKY WOODS | 79.900 | 59.900 |
| ROAD RUSH | ..... | 59.900 |
| ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS * | ..... | 79.900 |
| ROBOCOP 3 | 79.900 | 59.900 |
| ROME A. D. 92 | 89.900 | TEL. |
| SABRE TEAM * | ..... | 59.900 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 * | ..... | 69.900 |
| SFIDE INVERNALI | 79.900 | 79.900 |
| SHADOW OF THE BEAST III | ..... | 69.900 |
| SHADOWORLDS * | ..... | 59.900 |
| SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE - | 109.900 | ..... |
| SIEGE | 89.900 | ..... |
| SILLY PUTTY | ..... | 49.900 |

| TITOLO | IBM | AMIGA |
|---|---|---|
| AMOS COMPILER | ..... | 69.000 |
| AMOS MANUALE IN ITALIANO | ..... | 30.000 |
| AMOS PROFESSIONAL * | ..... | 149.900 |
| AMOS THE CREATOR V.1.3 | ..... | 99.000 |
| EASY AMOS | ..... | 59.900 |
| AN AMERICAN TALE * | 89.900 | ..... |
| ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES * | 129.900 | ..... |
| ANOTHER WORLD | 79.900 | 69.900 |
| ARMA LETALE * | 49.900 | 49.900 |
| ARMOUR GEDDON | 79.900 | ..... |
| ASHES OF EMPIRE * | 99.900 | 99.900 |
| ASSASSIN * | ..... | 49.900 |
| ATAC | 99.900 | ..... |
| AV - 8B HARRIER ASSAULT * | TEL. | TEL. |
| B. A. T. II * | TEL. | ..... |
| B17 FLYING FORTRESS | 99.900 | TEL. |
| BARBARIAN III * | ..... | TEL. |
| BART VS. WORLD * | ..... | TEL. |
| BATMAN - IL RITORNO * | TEL. | TEL. |
| BETTLETOADS * | 49.900 | 49.900 |
| BC KID * | ..... | TEL. |
| BILL'S TOMATO GAME * | ..... | 59.900 |
| BIRDS OF PREY | 109.900 | 69.900 |
| BUG BOMBER * | 49.900 | 49.900 |
| BUSHBUCK | 89.900 | 89.900 |
| CAMPAIGN * | 89.900 | 79.900 |
| CAPTIVE | 79.900 | ..... |
| CAR AND DRIVER * | TEL. | ..... |
| CARRIER STRIKE | 79.900 | ..... |
| CARRIERS AT WAR | 99.900 | ..... |
| CASTLES II | 89.900 | ..... |
| CATCH'EM * | 49.900 | 49.900 |
| CATTIVIK * | ..... | 49.900 |
| CHAMP. MANAGER | 59.900 | 49.900 |
| CHAOS ENGINE * | ..... | 59.900 |
| CIVILIZATION | 99.900 | 89.900 |
| COMANCHE * | 119.900 | ..... |
| COMBAT CLASSICS * | 89.900 | 79.900 |
| CONTRAPTIONS * | 49.900 | ..... |
| COOL CROC TWINS | 49.900 | 49.900 |
| COOL WORLD | 49.900 | 49.900 |
| COVER GIRL POKER | 69.900 | 49.900 |
| CRAZY CARS III | ..... | 49.900 |
| CREATURES * | ..... | TEL. |
| CRISIS IN THE KREMLIN | 99.900 | ..... |

| | | |
|---|---|---|
| FREE D. C. | 79.900 | ..... |
| GATEWAY | 79.900 | ..... |
| GLOBAL CONQUEST * | TEL. | ..... |
| GLOBAL EFFECT | 89.900 | 69.900 |
| GLOBLIINS II * | 79.900 | 69.900 |
| GODS | 49.900 | ..... |
| GRAN PRIX UNLIMITED | 79.900 | ..... |
| GRAND PRIX F1 * | 109.900 | 79.900 |
| GRANDMASTER CHESS | 79.900 | ..... |
| GREAT NAVAL BATTLES | 99.900 | ..... |
| GUNSHIP 2000 | 89.900 | 99.900 |
| GUNSHIP 2000 MISSION DISK * | 69.900 | ..... |
| GUY SPY | 79.900 | 69.900 |
| HARDBALL III | 79.900 | ..... |
| HARPOON 1. 2. 1 | 89.900 | 79.900 |
| HARRIER JUMP JET * | 109.900 | ..... |
| HOOK | 69.900 | 59.900 |
| INCA | 109.900 | ..... |
| INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS | 109.900 | 109.900 |

| | | |
|---|---|---|
| WING COMMANDER | ..... | 79.900 |
| WING COMMANDER II | 89.900 | ..... |
| WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK * | 49.900 | ..... |
| WINTER SUPERSPORTS 92 | 49.900 | 49.900 |
| WIZKID | 49.900 | 39.900 |
| WORDTRIS * | 99.900 | ..... |
| WORLD TENNIS CHAMP. | 79.900 | ..... |
| WRESTLING WWF II * | 49.900 | 49.900 |
| WROOM * | ..... | 49.900 |
| X - WING * | TEL. | ..... |
| ZOOL | ..... | 49.900 |
| ZYCONIX * | 59.900 | 49.900 |

**ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO**

**TELEFONO**
011/30.90.202
011/30.81.352

**FAX**
011/30.81.352

**POSTA** - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

**MAILBOX**
VIDEOTEL
211503732

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

**ORDINARE È FACILE**

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

**INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

| TITOLO PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....

GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO

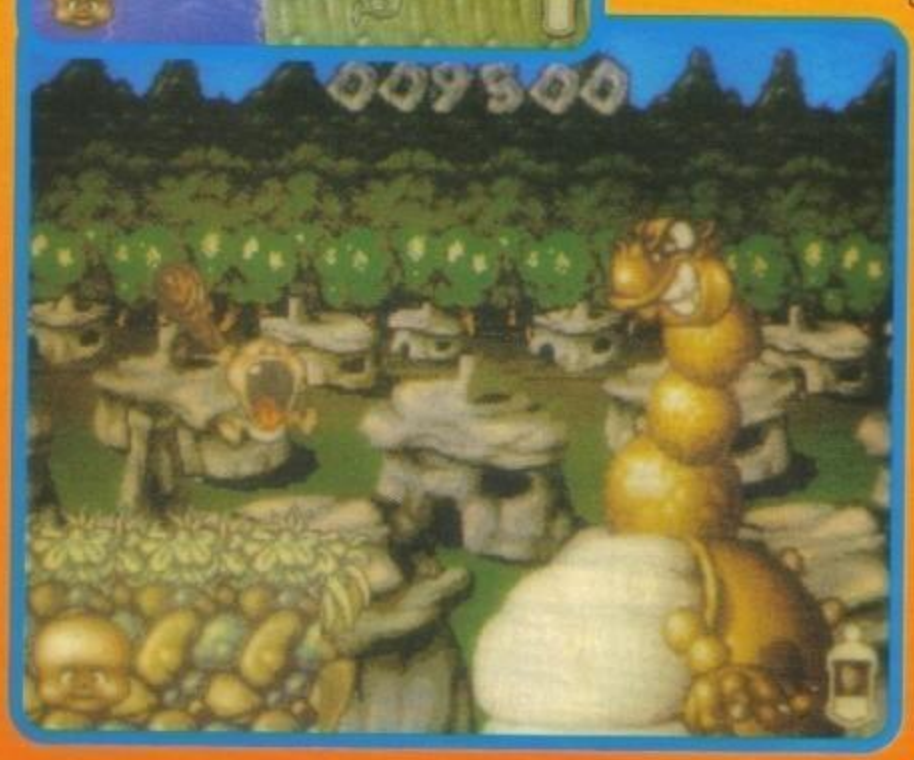
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# RITORNO ALLE O

**Era una gelida sera di inizio febbraio, e MA ebbe la geniale idea di andare al cinema a vedere "Sex and Zen". Purtroppo, nel folto gruppo che aderì all'iniziativa (praticamente tutti tranne Max, costretto al solito lavoro notturno di chiusura numero), c'erano anche tre minorenni (per la cronaca Mirko, Raffaele e il sottoscritto). Tristezza e avvilimento ci affliggono ancora, ma se non altro tutto ciò mi ha permesso, su suggerimento di Shin, di scrivere questo delirante cappello: se non riuscite a vedere il succitato film, non disperate, ma guardatevi le foto di Chuck Rock 2 e pensate: "almeno qui, si clava!" (giuro che questa battuta è di Shin, che mi pare abbia a sua volta "ramato" da Alex, o forse era Giancarlo (recensione di Chuck Rock su Megadrive)).**
**(Preferisco non commentare... Il prossimo che chiede maggiore indulgenza nei confronti del branco redattoriale da cui sono attorniato glieli spedisco tutti quanti a casa! NdMax).**

Sono passati diciotto mesi da quando Chuck ha sconfitto il terribile Gary Gritter(ovvero il mitico dinosauro con i guantoni della prima avventura).
La pace tornò nella vita del buon cavernicolo, deciso più che mai a sfruttare la sua nuova scoperta personale, di possedere invidiabili abilità meccanico/manuali. In pochi mesi, costruì il suo primo veicolo personale: la Rock-Et ovvero la prima macchina della storia (o della preistoria?). Il successo fu incredibile, tanto che, in breve tempo, Chuck tirò su la sua fabbrica finanziata da imprenditori esterrefatti, disposti a sganciargli palate di conchiglie per la sua invenzione (che sia il primo caso di tangenti?).
Tutto ciò permise a Chuck d'entrare nel giro d'affari più grande del Pleistocene, fino a farlo diventare il proprietario di una delle più grandi industrie di automobili del mondo, ma, come spesso accade in questi casi, non riuscì a evitare di procurarsi un'infinità di nemici.
Ma il momento più bello della vita di Chuck accadde quando, una sera tardi, si sentì bussare freneticamente alla porta: "Knock, knock!" - " Chi è che disturba a quest'ora?" - " Sono Cappuccetto Rosso... Ehm... Sono il dottore!" - " Entri pure!". E' indescrivibile l'emozione che provò il signor Rock alla visione del piccolo fagotto che si agitava scompostamente tra le bende tenute strette nel becco dal "dottore" (nella fattispecie una cicogna), emettendo dei gorgoglii tenerissimi (Sigh, mi sono quasi commosso)! Chuck Rock, eroe di mille avventure, pioniere dell'industria automobilistica, era diventato papà.
Ophelia, la dolce metà di Chuck, gli strappò dalle mani il fagotto, spulciando tra le fasce per scorgere il visino del nuovo arrivato: non l'avesse mai fatto! Il bimbo appariva come una versione poco riveduta e poco corretta di Adriano Celentano, in uno dei momenti peggiori della sua carriera, cioè sempre (non esageriamo, ndMax). Vi lascio immaginare le reazioni dei due genitori! Vabbè uomini-scimmia, però a tutto c'è un limite!
La mamma si lasciò scappare un urlo strozzato quando vide che il pargolo era in tutto e per tutto uguale a suo padre, ma anche il babbo rimase alquanto sconvolto (evidentemente non esistevano gli specchi in quell'era), ma tutto sommato Chuck e Ophelia erano ugualmente la coppia più felice del mondo. Chuck in quel momento pensò quanto fosse fortunato: aveva la sua compagnia che riscuoteva un successo inimmaginabile, una moglie bellissima (per gli standard dell'epoca) e, ciliegina sulla torta, un figlio. Le cose non potevano andare meglio. Però, e non per colpa sua, le cose sarebbero potute andare certamente peggio...
Un giorno, Chuck era seduto nel suo ufficio avvolto dal grigiore della nuda pietra, quando dall'interfono la sua segretaria gli comunicò l'arrivo di due uomini della Datstone, ovvero la ditta di un certo Brick Jagger, rivale in affari del nostro eroe. Due loschi figuri si presentarono all'ingresso dell'ufficio. Chuck li guardò e disse con fermezza: "Signori, potete dire al signor Jagger che non ho intenzione di vendere e, a proposito, chiudereste la porta quando uscite?". La risposta fu rapida: uno dei due individui tirò fuori dall'impermeabile una rudimentale pistola, con il risultato di far impallidire Chuck dalla paura, e così il nostro eroe, dopo un breve conflitto, si trovò chiuso all'interno di un sacco a bordo di un camion diretto alle industrie Datstone.
Chuck si risvegliò legato e imbavagliato a una sedia, circondato da Brick Jagger ed i suoi sgherri. La voce di Jagger disse: "Mio caro signor Rock, mi sembra che si trovi in una situazione difficile e l'unico modo per uscirne è quello di far firmare alla sua cara mogliettina il contratto per cedere la sua insignificante fabbrica al sottoscritto". Brick esplose in una fragorosa risata.



Ophelia era seduta a fare la maglia sulla sua costosissima poltrona di pelle di triceratopo, quando all'improvviso un mattone con allegato un messaggio inciso su una tavola di pietra, mandò in frantumi il vetro della finestra. Chuck Junior(questo il nome dato al marmocchio) osservò sua madre mentre leggeva il messaggio: "Signora Rock, abbiamo suo marito. Tutto quello che lei deve fare è di firmare il contratto di cessione della fabbrica, e glielo rimanderemo



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# RIGINI

sano e salvo, altrimenti il suo nome cambierà in Chuck Dust (cioè Chuck Polvere), se sa cosa vogliamo dire!" (Evidentemente il buon vecchio Brick, oltre ad essere il cattivone di turno, doveva occupare il tempo libero facendo il cabarettista...).
Ophelia scoppiò in un pianto dirotto, ma Junior non volle stare con le mani in mano: ci fu un grande fragore e il marmocchio distrusse letteralmente il box nel quale stava giocando e ne uscì biascicando alcune parole tipo: "Goo goo gaa gaa, tornerò" (ma non lo diceva anche qualcun altro in un film abbastanza famoso?).
Questa è in sintesi (?!?!) la storyboard del nuovo prodotto della Core che uscirà probabilmente i primi di

Junior potrà inoltre usufruire di inusuali cavalcature, quali dinosauri e uccelli che lo aiuteranno a progredire nella sua missione.
Come già detto il gioco sarà composto da sei scenari, ciascuno dei quali diviso in numerose zone. Sconfitto poi ogni guardiano di fine livello si potranno giocare delle simpatiche sequenze bonus.

I LIVELLI

Livello 1 - Periferie.
Questo livello è diviso in tre zone le cui caratteristiche riguardano il fondale che cambierà per ben tre volte (sole, pioggia e "quiete dopo la tempesta"). Nulla di rilevante se non che nella prima zona incontrerete un enorme dinosauro che, passando di lì per caso, non badrà di certo a cosa calpesta...
Livello 2 - Il dinosauro gigante.
Questo è un livello molto breve, che vedrà Junior impegnato a correre a perdifiato sulla schiena di un mastodontico dinosauro. Quando arriverete alla fine il dinosauro girerà la sua testa verso di voi e vi attaccherà.
Livello 3 - Cascate/Giungla.
Primo assaggio di livello a scrolling verticale, dove sono presenti innumerevoli pericoli quali cascate, tronchi che cadono, baratri , e l'immancabile boss di fine livello (ma dove li trova Jagger i soldi per creare simili aborti genetici?) presentato da un incredibile cambio di parallasse.
Livello 4 - Vulcano.
Struttura di gioco standard che include vulcani, esplosioni, pozzi di lava, corde incendiate. Nella seconda zona Junior entrerà in caverna totalmente buia (si vedranno solo gli occhi), che rimarrà tale finché non incendierete la clava.
Livello 5 - Scalata.
Ancora una zona a scrolling verticale dove Junior dovrà arrampicarsi su una parete scoscesa, dove saranno frequenti cadute di sassi, mentre sulla cima della montagna vi troverete inseguiti da un immensa palla di neve e dovrete correre fino all'altro lato della stessa, evitando nel contempo burroni, macigni, lastre di ghiaccio. Arrivati alla fine Junior dovrà affrontare la discesa della montagna in un altra zona a scrolling verticale.
Livello 6 - La fabbrica della Datstone.
Gioco standard in uno scenario prettamente industriale, popolato da ascensori semovibili, macchine che spruzzano vernice, robot, fino all'incontro con il mostrone finale, talmente terribile da far impallidire perfino Gundam.

I SOTTOGIOCHI

Livello 1 - L'albero delle mele.
Schermo unico con un grande albero nel centro pieno di mele. Junior dovrà iniziare a percuoterlo cercando di farne cadere il più possibile prima che finisca il tempo limite.
Livello 3 - Corsa sul fiume.
Torniamo agli albori della storia dei videogiochi con uno dei più famigerati sistemi di controllo: il waggling. Junior si troverà all'interno di un guscio di tartaruga in un fiume e il giocatore dovrà smanettare come un dannato cercando di battere gli altri due concorrenti.
Livello 4 - Scultura della statua.
Schermo singolo con un largo macigno al centro e Junior dovrà tirare delle mazzate incredibili per trasformarlo in una statua di Chuck, nel tempo limite.
Durante i livelli sono presenti una miriade di oggetti e animali speciali. Junior troverà Derek, il dino-ascensore, Sophie il serpente (capace di trasformarsi in scalini se percossa), Sandra (capace di trasformarsi in uno scivolo) e tanti altri che aiuteranno Junior nella sua avventura.
Come potete vedere dalle foto, la grafica riprende lo stile "cartonoso" già sperimentato con successo in Chuck Rock e Premiere: fondali dettagliatissimi e coloratissimi che si fondono perfettamente con un'infinità di sprite animati in maniera superba. Provate a guardare l'espressione di Junior quando perde una vita, oppure quando il primo guardiano di fine livello perde i denti conficcandoli con violenza nel terreno (incredibili l'espressione sofferente e il cerotto in puro stile nipponico).
Da elogiare la perizia con la quale sono disegnati tutti gli sprite! Non ci credete? Guardate le foto! La Core ha colpito nel segno anche questa volta, porgendoci un prodotto che a prima vista si preannuncia come l'ultima parola per quanto riguarda i platform game: forse già nel prossimo numero troverete la recensione, magari confrontato con quello che si vocifera sia l'erede di Sonic su Amiga: Superfrog dei Team 17. Ai posteri l'ardua sentenza...

Andrea Della Calce

Aprile e sarà intitolato Chuck Rock 2- Son of Chuck. Come tutti gli ultimi prodotti di questa fortunatissima software house, anche CR2 godrà di una strepitosa introduzione animata, che riassume gli eventi narrati precedentemente.
Subito dopo la schermata dei titoli ci si troverà davanti a due scelte che ricalcano molto da vicino gli standard delle console (ma non a caso dato che CR2 verrà sviluppato anche per Megadrive, Mega CD, SNES, Game Gear, Master System, Pinguino De Longhi e Pastamatic): 'options' e 'start game'.
Nelle opzioni sarà possibile scegliere se giocare a livello Easy, Normal, Hard oppure scegliere di ascoltare o meno il sonoro. Se la scelta ricadrà sul livello di gioco Easy, il giocatore potrà fare in modo di usufruire, durante il gioco, di alcune segnalazioni sulle trappole, per aiutarlo nella risoluzione dei piccoli enigmi posti qua e là nei vari livelli.
Come avrete certamente intuito il giocatore veste i panni (o i pannolini) del piccolo Chuck Junior, con lo scopo di completare sei differenti scenari (suddivisi a loro volta in parecchie zone), nello stile del più classico dei platform-game, cercando di riuscire a salvare il babbo dalle grinfie del terribile Brick Jagger.
Junior è armato di un'enorme clava, molto utile per menare dinosauri, disinnescare trappole, ma che può essere anche incendiata per spaventare nemici alquanto reticenti a lasciare via libera al piccolo, oppure per illuminare aree particolarmente oscure.

http://www.oldgamesitalia.net/

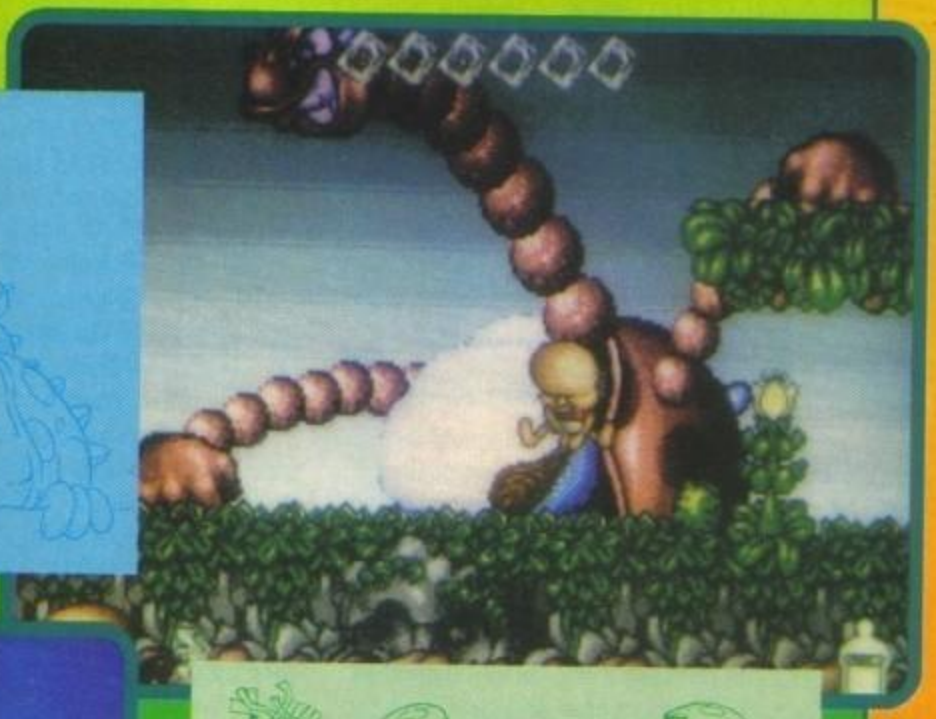
http://www.oldgamesitalia.net/

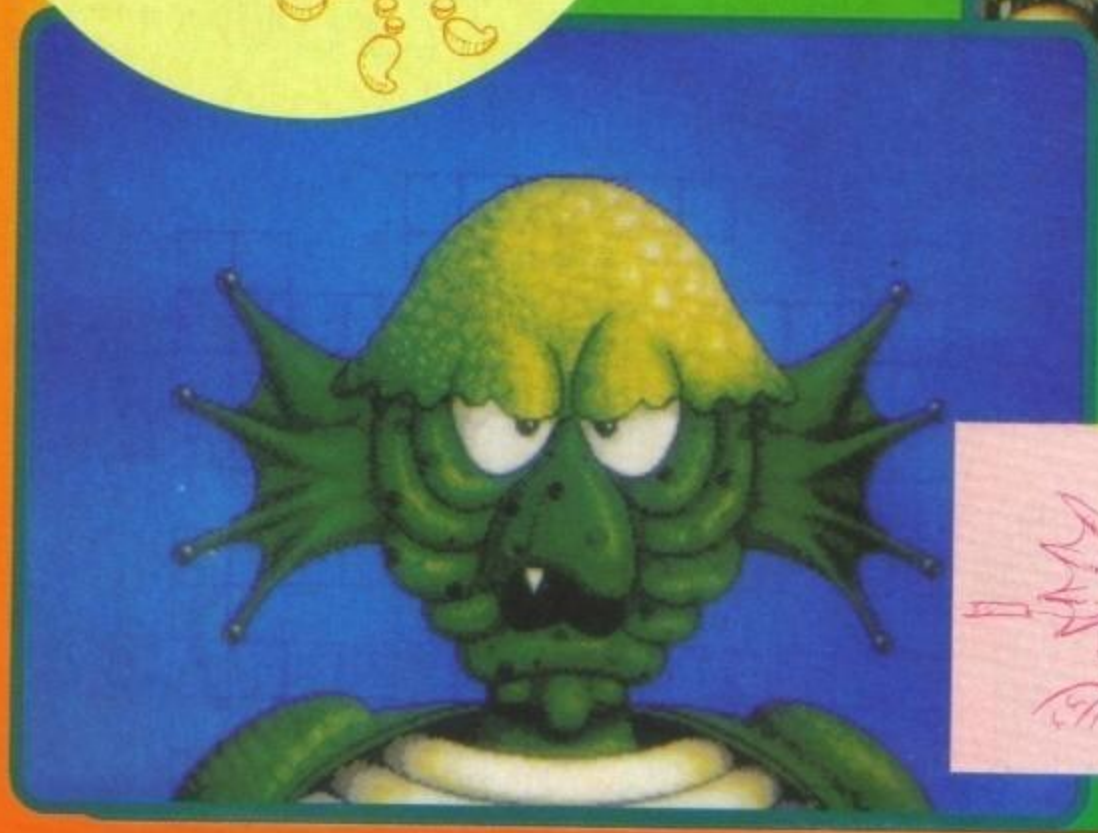
http://www.oldgamesitalia.net/

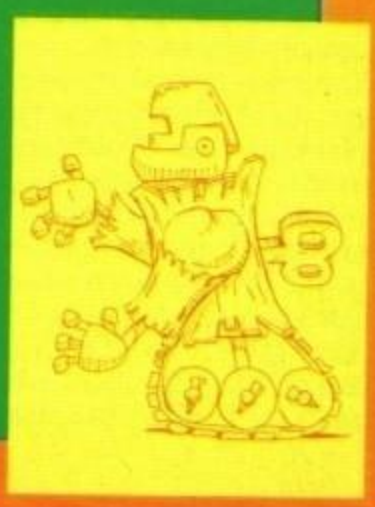
**STORYBOARD... Ecco a voi i disegni originali dell'introduzione di Chuck Rock II.**

# OCCHIO AL GUARDIANO!

**Come ormai abitudine, per passare al livello successivo bisognerà prima affrontare un temibile guardiano, generalmente dalle proporzioni massicce. Eccone alcuni, in carta e ossa...**









http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PREVIEW

## UN PAIO DI SPRITES...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Venerdì 19 Febbraio, nella splendida cornice del Circolo Della Stampa Milanese, s'è tenuta l'attesa presentazione stampa della CTO relativa alla nuova collana educativo-didattica finalmente disponibile sul mercato italiano. Era presente per noi il caporedattore di PC Action...**

# ADI'

## IL GENIO DELLA SCUOLA

"SPEGNI IL COMPUTER! E' ORA DI STUDIARE!!!"
D'ora in poi le nostre orecchie non dovranno essere più tormentate da urla di questo genere, che interrompono sul più bello il nostro divertimento preferito. Anzi, ben presto la temuta ammonizione si potrebbe tramutare nel suo esatto contrario: "Accendi il computer: è ora di studiare!"
Tutto ciò grazie ai nuovi software Coktel Vision e distribuiti in Italia da C.T.O.
Stiamo parlando della nuovissima serie ADI', IL GENIO DELLA SCUOLA, dedicata a tutti gli studenti medi (ma sono previsti ampliamenti in alto e in basso) fortunati possessori di un Amiga o di un PC.
Utilizzando una grafica semplice, ma efficace, ADI' è il vostro nuovo compagno di studi: un amico intelligente e comunicativo, paziente e disponibile, capace di guidarvi, orientarvi e consigliarvi nelle vostre fatiche quotidiane.
Ideato e progettato a 3 dimensioni, esprime i suoi sentimenti in base al lavoro che avrete svolto: sorride, esclama, ride, si entusiasma, si annoia, si addormenta, mette il muso, commenta con ironia i risultati ottenuti. Ovviamente è anche in grado di memorizzare i vostri progressi nelle varie materie e di instaurare con voi un rapporto di amicizia e complicità.
Insomma, sono finiti i tempi delle noiosissime ore trascorse sui libri di testo. Imparare le lezioni e fare i compiti a casa è ormai divertente come giocare a Indy 4!
Il metodo ADI' comprende un programma base, più le singole applicazioni, una per materia. Tra le prime in commercio troviamo Italiano, Matematica e Inglese, ma molte altre sono in arrivo... Ovviamente i contenuti sono tutti conformi ai programmi della scuola italiana, per cui niente paura: nulla verrà tralasciato o affidato semplicemente al caso. Concepiti da un'equipe di insegnanti, psicologi ed esperti informatici, i programmi ADI' sono un procedimento pedagogico originale, progressivo e approfondito, che abbinano lavoro e divertimento, abituando a studiare in maniera autonoma.
Ciascuna applicazione contiene la parte della lezione con una sintesi delle basi fondamentali che è necessario conoscere; gli esercizi, pedagogicamente classici, dal contenuto e dalla forma diversi che permettono di avere conferma dell'apprendimento (tenete conto che se ADI' si accorge che siete in difficoltà vi propone un aiuto particolare per ogni esercizio...); una documentazione specifica per la materia a cui state lavorando (verbi irregolari, congiunzioni, regole di grammatica, teoremi matematici...).
Ma la gamma ADI' è destinata a crescere. Infatti, oltre ai programmi applicativi proposti attualmente e quelli che sono ancora in preparazione, saranno presto disponibili anche nuovi programmi con test di recupero e di apprendimento. Inoltre ADI' ha in serbo tante piacevoli sorprese per tutti i suoi fans. La più importante sarà l'iscrizione al "Club del Genio", un club speciale che consentirà contatti fra tutti i suoi iscritti, per favorirne lo scambio di idee, di suggerimenti, e per avere i gadget di ADI'.

Francesco Gambino



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

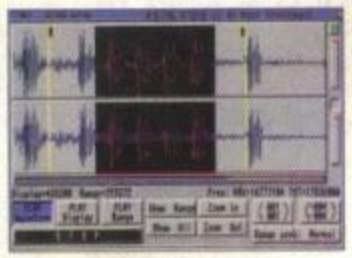
NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

# KARAOKE Home Music Kit

**Per essere anche tu un cantante di grido, con Amiga ed "Home Music Kit" puoi!**
**Nella confezione, interfaccia, microfono e software di gestione.**

## a sole £. 190.000

**Disponibile Audiomaster IV**



**Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo**

# Amiga 1200

**un computer piccolo dalle grandi prestazioni:**
**CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz**
**1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb**
**Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori**
**Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale**
**2 porte per mouse, joystick, paddle**
**centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud**
**uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo**
**AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS**

## £. 750.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

### THE BEST COMPUTER PRODUCTS • OVER THE TOP •

La più potente e completa scheda acceleratrice per AMIGA 2000, 500 e 500+ . Basato sulla nuovissima CPU Motorola 68040 che incorpora MMU, FPU e due cache separate da 4Kb per dati e istruzioni.
Design asincrono che permette l'utilizzo del 68040 a 28 e a 33 MHz.
Supporto delle funzioni COPY BACK e WRITE TROUGH.
Un apposito processore gestisce fino a 32Mb di Ram a 32 bit facendo uso di moduli SIMM da 1Mb e 4Mb.
Infine un controller Hard Disk SCSI-2 a 32 bit, completo di connettore esterno per collegare in cascata fino a 7 periferiche SCSI.
Il controller gestisce Hard Disk sia fissi che removibili, e segue lo standard RDH.
Un deviatore azionabile dall'esterno permette di selezionare in modo 68040 o 68000, per permettere la compatibilità con tutto il software esistente, un altro deviatore abilita o disabilita il controller HD.

La OVER THE TOP non é quindi una semplice periferica, ma essa stessa un microcomputer a 32 bit che utilizza l'Amiga solamente come unità di imput-output, trasformandola in Workstation a 32 bit con performance superiori a sistemi che costano decine di milioni. L'utilizzo della scheda é ovviamente indirizzato verso le applicazioni di Ray-Tracing, modellazione 3D, CAD, multitasking, ecc. La versione per Amiga 500, comprende un box metallico, finito nello stesso colore del computer.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- **CPU 68040-28 MHz o 33MHz**
- **22-29 MIPS Range di Performance**
- **Architettura Harward-Style**
- **Memoria 32 bit o Wait Stage da 4a 32 Mb**
- **Controller HD a 32 bit in standard SCSI-2**
- **Compatibile con i sistemi operativi 1.3 - 2.0**

**HD 210 Mb £ 990.000**
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

**RGB COLOUR SPLITTER**
**SOLO £ 172.000**

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

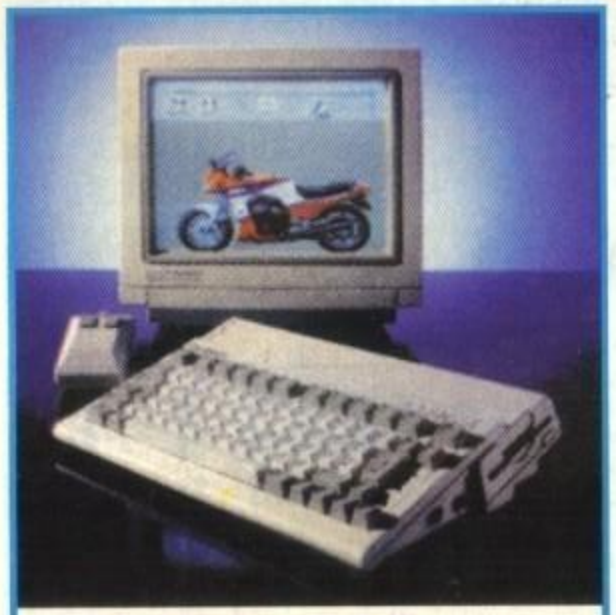
# DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE



## AMIGA 600
## £. 539.000

**Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata**
**Modulatore PAL incorporato**
**Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"**

3.900.000

## AMIGA 4000

**il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.**

**CPU Motorola 68040**
**Clock 33 MHz, 256.000 colori**
**AmigaDOS 3.0**
**6 Mb di RAM, HD 130 Mb**

UN COMPUTER VA ACQUISTATO SOLO PRESSO UNA DITTA SPECIALIZZATA, ANTONIO CIAMPITTI OPERA NEL SETTORE DA BEN 15 ANNI. HA FONDATO VARIE DITTE, TRA CUI ALCUNE CEDUTE ANCORA OPERANTI. HA EDITATO BEN 28 NUMERI DI RIVISTE CON ACCLUSA CASSETTA O DISCO DI PROGRAMMI PER COMPUTERS. È STATO IL PRIMO IN ITALIA A DISTRIBUIRE: SINCLAIR QL, IL FAMOSO PC 1512 AMSTRAD (PRIMA ANCORA CHE ESISTESSE LA STESSA AMSTRAD ITALIA SPA), HA VENDUTO IL PRIMO AMIGA 1000 NEL BEN LONTANO 1985, IL PRIMO A600 E A1200.

PERTANTO E IN GRADO DI CONSIGLIARE IL CLIENTE E GUIDARLO ALL'ACQUISTO, SECONDO LE SUE ESIGENZE, GARANTENDOGLI UN SERVIZIO POST VENDITA, PER GLI ACCESSORI, IL SOFTWARE, L'ASSISTENZA, LA RIPARAZIONE E L'INSTALLAZIONE, SIA A LIVELLO HOBBISTICO, SIA A LIVELLO PROFESSIONALE.

PRIMA DI ACQUISTARE UN COMPUTER... PENSACI!!!

CHI VENDE "BIDONI", PRIMA O POI NE DEVE SUBIRE LE PROTESTE E A NOI PIACE VIVERE SERENI IN PACE CON LA NOSTRA COSCIENZA.

QUESTE NOTIZIE SONO VERIFICABILI DA ARTICOLI APPARSI SU LA NOTTE, L'EUROPEO, COMMODORE GAZETTE, PANORAMA, DA 15 ANNI FA AD OGGI.

**NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219**

**IMPORTAZIONE DIRETTA DA HONG KONG**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



### • STAMPANTI •

| | | |
|---|---|---|
| STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela) | L. | 299.000 |
| STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela) | L. | 299.000 |
| STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ) | L. | 310.000 |
| STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ) | L. | 375.000 |
| STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.) | L. | 410.000 |
| STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ) | L. | 490.000 |
| STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi) | L. | 650.000 |
| STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi) | L. | 750.000 |
| STAMPANTE NEC P20 24 aghi | L. | 570.000 |
| STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori) | L. | 1.100.000 |
| STAMPANTE Star LC-15 132 colonne | L. | 650.000 |
| STAMPANTE LASER Postcript | L. | 1.700.000 |

### • MONITOR & ACCESSORI •

| | | |
|---|---|---|
| MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo | L. | 350.000 |
| MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale | L. | 370.000 |
| MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker) | L. | 1.099.000 |
| CAVO speciale per 8833# & 1084S | L. | 29.000 |
| TUNER TV Philips *per trasformare il monitor in televisore* | L. | 170.000 |

### • DISK DRIVE & ACCESSORI •

| | | |
|---|---|---|
| Drive interno per Amiga 500 | L. | 115.000 |
| Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SUM | L. | 120.000 |
| Drive interno per Amiga 2000 | L. | 125.000 |
| Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS | L. | 239.000 |
| BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso* | L. | 19.000 |
| Drive con copiatore incorporato | L. | 169.000 |

### HARD DISK

| | | |
|---|---|---|
| HD Controller SCSI-2 Synthesis 2000 Espandibile 8MBper A2000 | L. | 240.000 |
| HD Controller SCSI A2091 Commodore Espandibile 2 Mb per A2000 | L. | 270.000 |
| HD Controller SCSI-2 ADSCSI 2000 ICD per A2000 | L. | 170.000 |
| HD Controller SCSI-2 HD8 GVP Espandibile 8MB per A2000 | L. | 340.000 |
| HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 43 MB per A500 | L. | 540.000 |
| HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 85 MB per A500 | L. | 670.000 |
| HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 120 MB per A500 | L. | 990.000 |
| HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 240 MB per A500 | L. | Chiedere |
| HD XTBUS Esterno A590 Commodore da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500 | L. | 590.000 |
| HD SCSI -2 Esterno HD500+ GVP con HD 52 MB ESP A 8MB per A500 | L. | 910.000 |
| HD Controller IDE AT-BUS Interno Dotto per A500, A500 + E A2000 | L. | 149.000 |
| Hard Disk SCSI 43MB 19ms | L. | 360.000 |
| Hard Disk SCSI 85MB | L. | 490.000 |
| Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms | L. | 680.000 |
| Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms | L. | 1.040.000 |
| Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms | L. | 1.640.000 |

### • ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

**Amiga 500/600**

| | | |
|---|---|---|
| Espansione interna da 512 K | L. | 60.000 |
| Espansione interna da 512 K + clock | L. | 80.000 |
| Espansione interna da 1,5 M + clock | L. | 180.000 |
| Espansione interna da 2 M + clock | L. | 250.000 |
| Espansione interna da 4 M + clock | L. | 490.000 |
| Espansione esterna da 2 M *autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga* | L. | 370.000 |
| ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi* | L. | 19.000 |

**Amiga 2000/3000**

| | | |
|---|---|---|
| Espansione interna da 2M espandibile a 8M | L. | 280.000 |
| Espansione interna da 4M espandibile a 8M | L. | 440.000 |
| Espansione interna da 8M | L. | 759.000 |

**Amiga 1000**

| | | |
|---|---|---|
| Espansione esterna da 2M autoconfigurante | L. | 380.000 |

### • ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

| | | |
|---|---|---|
| SUPER SOUND GOLD *Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)* | L. | 95.000 |
| SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" *Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono* | L. | 150.000 |
| SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III *Campionatore stereo Hi-Fi per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo* | L. | 200.000 |

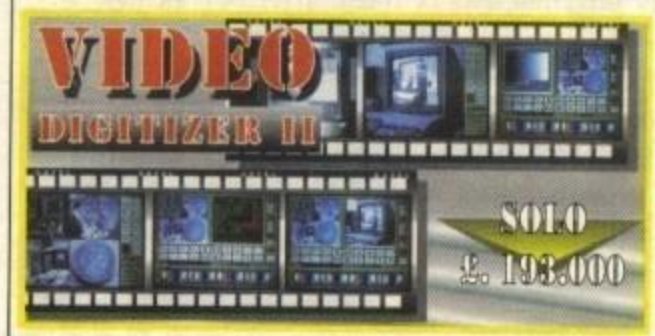
### SCHEDE ACCELERATRICI

| | | |
|---|---|---|
| BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000 | L. | 290.000 |
| BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz | L. | 380.000 |
| BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000 | L. | 790.000 |
| SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000 | L. | 890.000 |
| 1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB | L. | 100.000 |
| OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000 | L. | 1.490.000 |
| OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB | L. | 280.000 |

**VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 322.000**

**FaxModem ACEEX £ 799.000**
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITÀ
**Interfaccia Macintosh £ 100.000**
**+ Videotel e Correzione Errore**

## POTRETE DIGITALIZZARE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA OGNI VIDEOCAMERA O VIDEOREGISTRATORE




- Input da videocamera, camcoder o VTR (in pausa)
- Interfaccia interamente ridisegnata per una connessione con l'espansione dell'Amiga 500 o il connettore interno dell'Amiga 2000
- Ingresso standard fono e video 0,5-2,0 volts per acquisire il segnale dalla TV, videocamera o VTR
- Controllo della luminosità e del contrasto e porta passante per la versione A500
- Cattura del fotogramma in 1/50 di secondo, registrazione fino a 3 fotogrammi al secondo
- Singolo continuo update a 4, 8, o 16 livelli di grigio
- Play dei fotogrammi in avanti o indietro fino 15 fotogrammi al secondo
- Salva come Raw, IFF o sequence file
- Automaticamente si setta per il massimo numero di fotogrammi consentiti dalla memoria
- Display di 256 x 256 pixel, opzionale 320 x 256 se IFF. Editore di schermo con Copy, Cut, Brush, Paste e Undo. Effetti da menu come reverse pos/neg, compress, etc.
- Ulteriore controllo con Record, Play, Insert, Clear, Delete Frames
- Settaggio della posizione di inizio e fine del numero di fotogrammi salvati, numero di fotogrammi, loop, etc. Regolazione dell'intervallo con incrementi da 1 secondo ad 1 ora fra ciascun fotogramma. Ideale per riprendere fiori che sbocciano, il movimento della neve, effetti speciali, etc.
- Programma per eseguire inserimenti nei vostri dischi programma, anche hard disk
- Specificare la versione, se A500 o A2000.

### OGGI ANCHE A COLORI

- L'unità Splitter si unisce al fianco del Digitizer con l'apposito guida
- Regolazione dei segnali Rosso, Verde e Blu con controllo della saturazione per una buona qualità di ciascuna immagine
- Lo splitter viene attivato via software e viene fornito con il programma Digitizer Colour Software
- Selezione del colore o del b/n. I files possono essere registrati come Raw a 4096 colori, 8 o 32 IFF, o 16 livelli di grigio IFF
- Include controllo di editing della paletta dei fotogrammi e calcolatore per il ritocco

**KIKSTART 1.3 PER AMIGA 600**
**L. 99.000**

**ESPANSIONI PER AMIGA 600**

| | | |
|---|---|---|
| 1 Mb | L. | 129.000 |
| 2 Mb | L. | 350.000 |
| 4 Mb | L. | 450.000 |

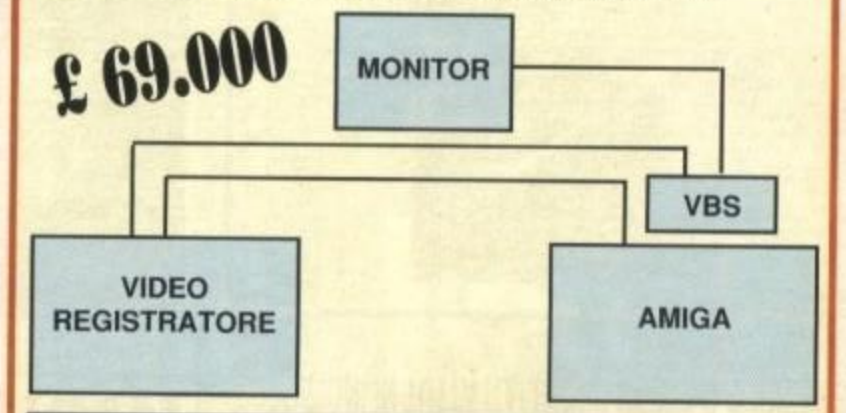
**MAXIGEN GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000**

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

## VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

**£ 69.000**




**PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC**

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLA FLUTTUAZIONE DELLA VALUTA



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Francesco Carlà

PRESENTA

# SIMULMAN®

# IL SIMUL-EROE

**IN EDICOLA DAL 20 MARZO LA PRIMA SERIE COMPLETAMENTE MADE IN ITALY: NELLA COLLANA SIMULMONDO ADVENTURES ESCE SIMULMAN, IL PERSONAGGIO IDEATO DA FRANCESCO CARLÀ E REALIZZATO CON LE PIÙ AVANZATE TECNOLOGIE GRAFICHE E INTERATTIVE.**

SIMULMAN è il primo simul-eroe, è l'agente speciale della Realtà Virtuale, il poliziotto dei mondi artificiali creati dai computers, i networks dove si consumano orrendi delitti contro la verità e la giustizia.
Nella prima avventura interattiva Simulman dovrà stanare SS-DOS e neutralizzare il suo piano che prevede la creazione di un politico simulato.

---

A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.

SIMULMONDO® Adventures

SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# A PROPOSITO DI SILMARILS...

VI RICORDATE DI ISHAR (LEGEND OF THE FORTRESS)? BENE, COME PROBABILMENTE AVRETE GIÀ CAPITO SONO QUI PER DIRVI CHE LA SAGA CONTINUERÀ CON ISHAR 2 - MESSENGERS OF DOOM!

Per la serie "non c'è mai pace per gli eroi di mille battaglie", vi troverete nuovamente alle prese con il mondo di Arborea e con tutti i suoi bizzarri abitanti. Secondo le dicerie della Silmarils, infatti, i distruttori del malvagio Krogh (il cattivo del primo Ishar) non hanno neanche avuto il tempo di rilassarsi tra dolci pulzelle che subito è arrivato un bel messaggio misterioso che diceva solo di andare in gran segreto alla foresta di Rhudgast. Voi, naturalmente, ci siete andati e avete incontrato il vostro vecchio amico Jon, l'alchimista. Il quale vi ha predetto che ben presto un sovrano molto potente e altrettanto cattivo si impadronirà delle redini del potere e creerà una setta religiosa molto molto strana ma dai rituali ben poco piacevoli per i comuni mortali. Giusto per essere sicuro di non essere disturbato, poi, si nasconderà in un enorme castello dal quale si divertirà a sottomettere l'intero regno in tutta tranquillità. Ovviamente urge impedire che tutto ciò accada, e mi sa che l'ingrato compito tocca proprio a VOI!

Venendo al gioco vero e proprio la Silmarils assicura che ha fatto tesoro dei vari consigli avuti tramite Videotel dai numerosissimi utenti di Ishar a proposito dei difetti presenti e di eventuali possibili miglioramenti.

Come naturale conseguenza ecco già i primi risultati: i salvataggi non sono più a pagamento (alleluia! i soldi, infatti, non è che abbondassero), sarà presente una mappa autodisegnante per evitarvi di perdere troppo spesso la bussola, i menu e le icone di gestione sono stati migliorati e, inoltre, sono state soppresse tutte le fasi troppo ripetitive o barbose. Progressi sicuri anche per quanto concerne le magie: ne sono state introdotte diverse altre e ci sembra di capire che ognuno potrà fabbricarsi delle pozioni su misura (un po' come in Legend, si presume).

Per quanto riguarda lo scenario di gioco, grosse nuove. Prima di tutto è stato esteso non poco: la casa assicura circa 100000 (centomila) locazioni per un totale di quattrocentomila visuali circa (anche se molte si assomiglieranno non poco). Lo scenario, infatti, comprende la terra di Kendoria (propria del primo episodio di Ishar) e in più altre sei isolette vicine recanti i nomi degli eroi di Crystals of Arborea.

Girovagando per le terre di Arborea, dunque, troverete diverse ambientazioni che dovrebbero esservi più o meno tutte familiari, salvo una, assolutamente inedita: le montagne innevate, davvero di grande fattura e con un'ottimo effetto di saliscendi.

Le vecchie locazioni, comunque, sono state ulteriormente migliorate e la sola città principale, ad esempio, è molto più complessa che nel primo Ishar. Altre ambientazioni previste sono spiagge (sulle quali potreste trovare imbarcazioni per solcare i mari), la città sugli alberi con tanto di relativi uomini-scimmia, foreste, pianure e dungeon vari più il castello del cattivone (pieno di donzelle che aspettano di essere liberate).

Al solito il materiale pervenutoci consisteva in un paio di fogli di spiegazioni sulle caratteristiche del gioco (ovviamente in francese, la Silmarils è quella che è) e un paio di dischetti. Il primo disco conteneva uno slide show di una quindicina di immagini coloratissime in VGA 256 colori di notevole impatto visivo che mostravano tra l'altro alcuni dei nuovi scenari. Il secondo disco, invece (questo è il bello) conteneva il primo disco di un demo giocabile lungo due dischi. Se la filastrocca non vi è chiara preciso che, probabilmente per colpa del gran casino redazionale o per una svista della Silmarils mancava appunto il secondo disco del demo, contenente tra l'altro musica ed effetti sonori per Adlib e Soundblaster. Inutile dire che ci siamo accontentati di vederci il

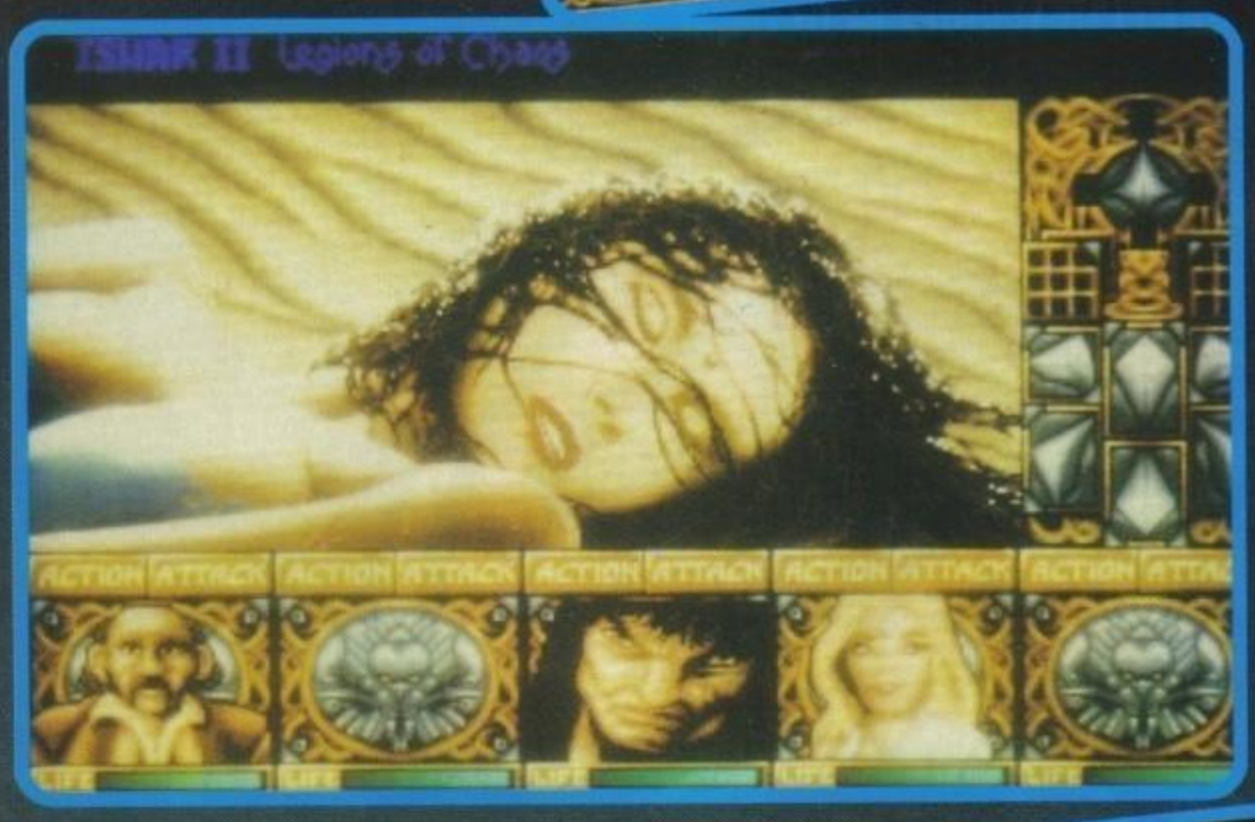
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



gioco senza sonoro (la grafica è sempre la cosa più importante) per trarne le prime, doverose, considerazioni sulla giocabilità.
Ma anche qui la consueta iella che aleggia sopra le nostre teste ci ha fatto la sorpresina: il programma aveva un serissimo problema di frequenza di display cosicché, almeno sul nostro PC, l'immagine sfarfallava parecchie volte al secondo rendendo arduo ogni nostro tentativo di giocare costruttivamente. Comunque il 3D esterno è sembrato più che veloce su di un 486 e quindi la giocabilità è assicurata anche su un ben più modesto




386SX. Chiarito dunque questi piccoli ma importanti punterelli (la grafica sembra ottima, coloratissima, dettagliata, altamente atmosferica e sufficientemente fluida) resta solo da vedere quanto varrà effettivamente il sonoro e se l'attenzione del giocatore sarà catalizzata per tutta la durata del gioco, visto che lo scenario è tutt'altro che piccolo.
E resta ancora da vedere se, soprattutto, non verrà fuori una mezza baggianata come l'idea di mettere certi oggetti importanti del gioco in luoghi qualsiasi da trovare unicamente vagando a caso quasi senza alcuna indicazione di sorta.
Adesso come adesso, comunque, ritengo opportuno chiarire che Ishar 2 è e rimane un adventure-gioco di ruolo e che ultimamente lo standard tecnico del genere si è parecchio alzato con i due Ultima Underworld e Legends of Valour. Gli RPG alla Dungeon Masters, infatti, sia pure ambientati quasi esclusivamente all'esterno in ambienti molto più coreografici, sono diventati un pochino obsoleti e ne sanno qualcosa la Psygnosis e i DMA Designs che hanno deciso di proporre il loro futuro gioco, Hired Guns, non con una ma con quattro visuali distinte.

Chiusa questa doverosa parentesi passerò a parlare delle versioni previste e relativi tempi di completamento. Su quest'ultimo la Silmarils non si sbilancia più di tanto: sono previste tutte quante più o meno per questo Aprile.
Avremo così (o almeno si spera) in un paio di mesetti al massimo l'uscita quasi contemporanea della versione Amiga 500 (ovviamente "ridotta" a soli 32 colori e con qualche problemuccio di velocità sul groppone), di quella per PC in VGA 256 colori (supportata

anche la EGA, comunque) con sonoro a scelta tra altoparlantino, Adlib e SoundBlaster e, udite, udite, anche quella apposita per Amiga 1200! Ebbene sì! Il nuovo nato di casa Commodore potrà finalmente fare quello che tutti vogliono che faccia: avere 256 colori su schermo come sul PC, una velocità decente grazie alla maggiore velocità di esecuzione e al nuovo chipset AA. Sulla carta, in effetti, non ci vuole molto: basta prendere la grafica del PC, unirci il sonoro della versione Amiga ed è praticamente fatta! Ce la faranno davvero per Aprile? Speriamo davvero di sì e speriamo soprattutto che sia il primo di una lunga serie di giochi finalmente a 256 colori per il 1200 (non so se l'avete capito ma sono passato anch'io al "milledue" e aspetto con ansia i primi veri risultati. Zool 1200 non mi sembra che sfrutti un gran che la nuova macchina). Giusto per spirito di informazione vi annuncio inoltre la possibile uscita più o meno contemporanea alle altre anche per il vecchio Atari ST e il nuovissimo Falcon (anche se la loro diffusione in italia è capillare: non a caso nell'ultimo numero di TGM era scritto bello chiaro in alto: per Amiga e PC). Come al solito, comunque, lasciamo le ultime parole alle foto, che per l'occasione dovrebbero essere numerose e vi chiediamo di pazientare ancora un paio di mesi al massimo. Bye Bye!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADREBBE SE L' INGEGNERIA GENETICA
FOSSE IN GRADO DI DARE NUOVAMENTE LA VITA
AD ANIMALI PREISTORICI ESTINTI DA MILIONI DI ANNI?

A STEVEN SPIELBERG FILM

# JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

IL FILM AVVENIMENTO DEL 1993
PRESTO ANCHE SU COMPUTER E CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ECLISSE TOTALE!

**Dopo Veil of Darkness che vi abbiamo presentato sul numero scorso è già tempo per una nuova produzione SSI...**

Ai giocatori più "vecchi" questo titolo a sensazione dirà qualcosa, ma ho scomodato la Incentive unicamente per il gusto di scrivere qualcosa di roboante: di eclissi proprio qui non ce ne sono, anche se il titolo del gioco in causa può far fermentare qualche sospettino. In ogni caso, siamo capitati in territorio SSI, la potente casa americana che si è conquistata il nome con una fluviale serie di simulatori più o meno bellici: dico più o meno per il semplice motivo che le sue scantonate sul gioco di ruolo sono ormai celebri, da Pool Of Radiance in poi. Ebbene, il gioco di ruolo SSI entra nuovamente in scena con Dark Sun: Shattered Lands, che si prefigge lo scopo di pietra miliare nella produzione della famosa casa, grazie alla comparsa ufficiale di un nuovo sistema di gioco. Due paroline in argomento sono, direi, obbligatorie: inizio accendendo una candela nella vostra mente rammentandovi Ultima 7. Se vi ricordate, U7 prevedeva la rappresentazione grafica del paesaggio a tutto schermo con scorrimento multidirezionale: un'impresa decisamente ambiziosa sul PC, che è notoriamente abbastanza negato per lo scorrimento fine veloce in modo grafico. L'unica scheda grafica che permetteva questo effetto con facilità (la Tseng ET 3000) sembra un caso isolato, e noi videogiocatori siamo concordi nel nostro scontento al riguardo. Rimpianti a parte, la SSI ha deciso di impiegare d'ora in poi un sistema grafico del genere, rappresentando l'ambiente sul video in una di quelle famose prospettive che io chiamo "due dimensioni e mezzo": si tratta di una visuale aerea del terreno, con tutti i rilievi inclinati di circa quarantacinque gradi e dotati di ombre. Il termine "rilievi è volutamente generico, e include qualunque cosa non sia il terreno: personaggi, oggetti, edifici, ecc.

Il modo grafico usato è, con assoluta prevedibilità, l'ottimo MCGA 320 X 200 con 256 colori, che sarà ulteriormente impreziosito dallo scorrimento fine in otto direzioni: se alla SSI riusciranno a realizzarlo come si deve (qualche esemplare rimarchevole esiste) sarà una vera manna. Il giocatore si troverà alle prese con un'interfaccia da mouse basata sui classici menu a discesa e su altrettanto classiche finestre a scomparsa. Le immagini del gioco a nostra disposizione sono abbastanza buone: una in particolare è notevole per l'affollamento dello schermo, mentre altre due raffiguravano scene statiche, e pertanto non sono particolarmente significative; l'ultima parola spetta comunque alla riuscita dello scorrimento multidirezionale e al sistema di comandi. Il filo conduttore di questo gioco resterà la serie AD&D, e il soggetto avrà le dimensioni di una vera e propria epopea ambientata in un mondo tipicamente post-atomico: desolato e desertico, popolato però da personaggi fantasy. Questo mondo è dominato da una tirannica classe di maghi e stregoni, e al giocatore spetta l'avventura di organizzare una forza ribelle sufficientemente forte da rovesciare questo arcano dispotismo. Come se non bastasse, il gioco uscirà corredato di un disco espansione: la campagna delle Isole Grigie, tanto per stare in tema di colori smorti. Questo disco espanderà lo scenario di circa un quaranta per cento, e sarà fornito direttamente insieme alla versione per PC su CD-ROM. Sono state annunciate tre versioni: quella per PC uscirà in tarda primavera, quella per PC CD-ROM è da attendersi in autunno, come quella per MacIntosh che però arriverà circa un mese dopo. Il disco di espansione arriverà in estate. Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**No, non è un pezzo sull'occultismo! Provate un po' voi a trovare un titolo decente per la preview di Eye of the Beholder III in cinque secondi e poi ne riparliamo! Forse ho trovato: vediamo un po, uhm... "La forza della Lucasarts". Che ne dite, eh?**

# IL TERZO O

La serie di Eye of the Beholder è probabilmente tra quelle che che più hanno riscosso successo tra i vari appassionati di RPG con visuale in prima persona. In sostanza, si tratta di una delle numerosissime "variazioni sul tema" di quel grande classico che è Dungeon Master: quadro occupato da una finestra più o meno grande dove viene visualizzato "il mondo esterno", vari mini-pannelli per i componenti del gruppo (che possono arrivare fino a sei), enigmi basati su interruttori, leve e oggetti da manipolare in vari (pochi) modi e un sacco di combattimenti con ben poca strategia.

Il primo, grande pregio degli EOB è quello di essere "abbordabili" anche su basse configurazioni: io stesso mi sono divertito parecchio a finire il primo su un paccosissimo PS/1 (un 286 a 12Mhz, mi sembra) , ed è tutto dire. Il secondo è rappresentato dalla scritta bella grossa sulla scatola che dice "AD&D II Edition", che sta a significare che si basa sul fortunatissimo gioco di ruolo Advanced Dungeons & Dragons, probabilmente il più seguito nel mondo. Era logico quindi aspettarsi un nuovo capitolo di questa saga, visto che, giudicando dalle serie tipo "Pools of Darkness" e "Savage Frontier", la SSI non ama farsi sfuggire un affare sicuro.

Questo terzo capitolo è ambientato nuovamente nei Forgotten Realms (e se Max me lo traduce come "Regni Dimenticati" lo picchio): dopo i sotterranei della famosa Waterdeep e il tempio di Darkmoon (che però non avevo mai sentito nominare prima di EOB2) è la volta della fortezza di Mith Drannor e immediati dintorni, dove se non erro fu ambientata la battaglia finale di Curse of the Azure Bonds (che è il secondo episodio della cosiddetta "Forgotten Realms saga"). Tutto questo potrà suonare come arabo ai non addetti ai lavori, ma chi possiede un po' di "cultura generale" su AD&D sa di certo di cosa sto parlando.

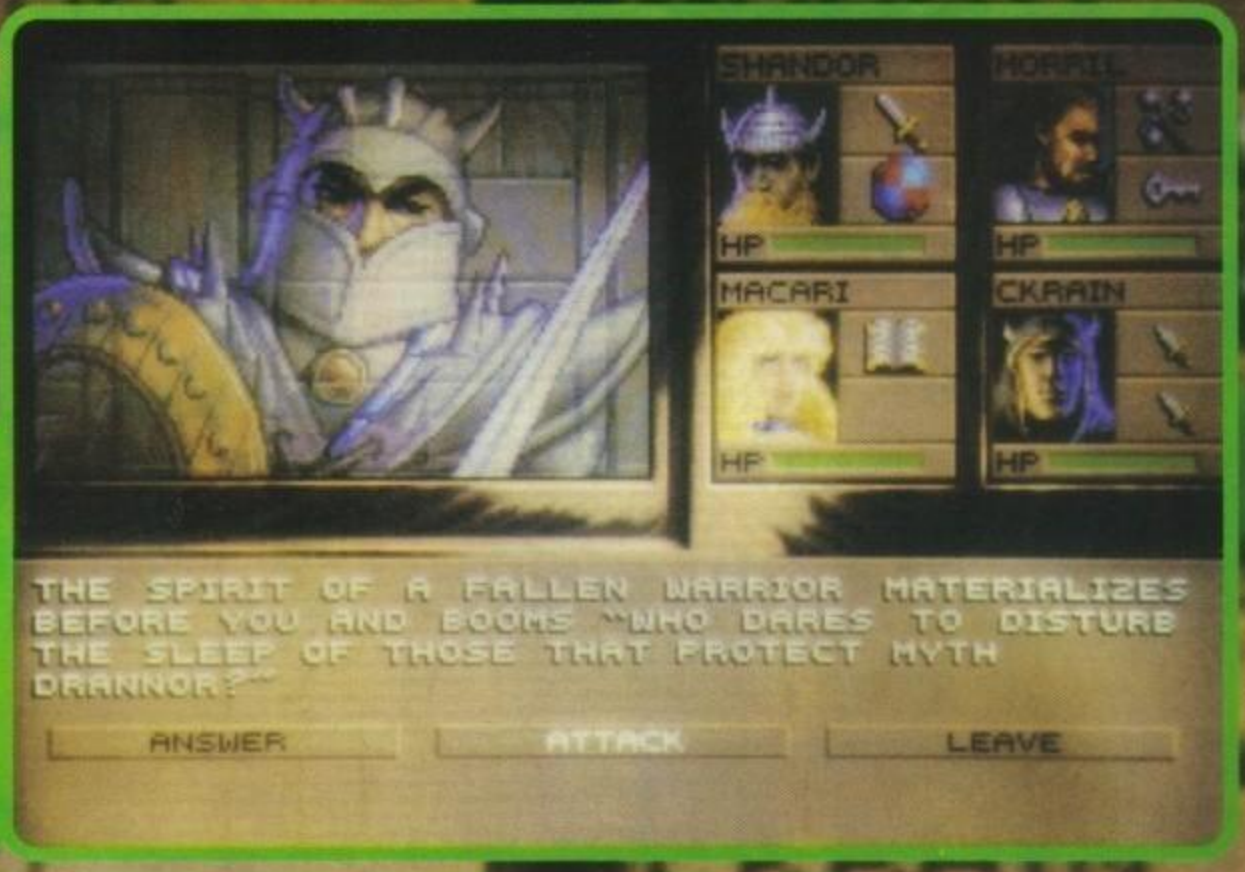
Tornando al mondo reale, una grande (e forse brutta) sorpresa è che la Westwood non è responsabile di questo terzo gioco come lo era dei primi due: se non erro infatti Eye of the Beholder III è stato affidato a una casa tedesca: che i fortunati autori di Dune II e The Legend of Kyrandia si siano montati la testa e abbiano chiesto troppo? Chissà...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le informazioni pervenuteci su questo presunto "nuovo capolavoro" a dire la verità non sono poi moltissime: cominciando dall'espressione "...grand finale to the best selling 3D graphic adventure series..." deduciamo (traduciamo) che si deve trattare dell'episodio finale di una trilogia. Le innovazioni, citiamo semi-testualmente, sono rappresentate da "grafi-




# CCHIO

ca più bella, trama più complessa, più gioco di ruolo (che dovrebbe significare "meno botte e più interazione coi personaggi"), nuovi compagni non-umani che si aggregheranno al vostro party" e così via.
Viene anche fatto notare che "l'area di gioco sarà più grande del 50%" (ovvero ci si potrà muovere in labirinti grandi una volta e mezzo quelli del predecessore) e l'ambientazione sarà sia sotterranea sia all'aperto (la differenza, in effetti, per questo genere di giochi è pressoché nulla: al posto degli arazzi e dei mattoni vedrete foresta fittissima e cose del genere).
A quanto pare però l'accento è posto sulle migliorie tecniche: ci saranno sei colonne sonore differenti, 30 schermate statiche varie e "un po'" di sequenze animate, il tutto condito da un intelligenza artificiale potenziata e un bestiario allargato fino a ben trentacinque creature differenti.
Se dobbiamo essere sinceri, comunque, quello che abbiamo visto non ci ha fatto una grandissima impressione: lo schermo vero e proprio è decisamente piccolo (anche se la grafica è bella), Might & Magic IV non mi piace ma almeno sotto questo punto di vista è migliore. Il gioco vero e proprio inoltre risulta invariato: alla luce di successoni come Underworld I/II e Legends of Valour già un po' più flessibili e dinamici - ma soprattutto interattivi - non è veramente un gran pregio.

Una seconda cosa che ha irritato solo il sottoscritto è il fatto che i programmatori (sembra, pare, si dice, si mormora) si sono inventati dei mostri: ora, è o non è un gioco su licenza ufficiale di AD&D? E allora, perché andarsi a inventare mostriciattoli che tra l'altro stonano con il resto? Che diavolo ci stanno a fare i tizi della TSR a Lake Geneva? Vengono pagati per pescare? Bah, sarà che sono un fissato...
Comunque, sono più che certo che quelli che si sono divertiti con EOB e EOB2 non faranno caso a questi particolari, quindi non mi resta che rivolgermi a questi individui comunicando la possibile data di pubblicazione: incrociando le dita (non io), lo dovremmo vedere per Aprile. Di che anno?

MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# F-15 STRIKE EAGLE™ III

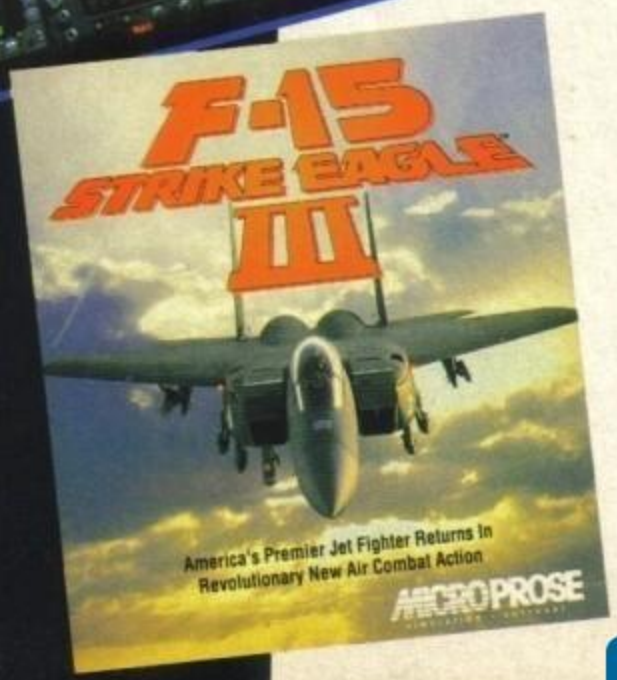
## MANUALISTICA IN ITALIANO

QUALITÀ LEADER GARANTITA

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.

LIT. 109.900

© 1992 MICROPROSE LTD ALL RIGHTS RESERVED




## L'AQUILA È TORNATA

### ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

**IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!**

INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.
- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.
- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ANCORA NORMANDIA?

**Eh, sì: il famoso sbarco sulle spiagge francesi, oltre ad aver ispirato più di un film, è anche una pagina di storia che muove volentieri le menti dei programmatori simulativi: ne sa qualcosa il sottoscritto, che l'anno scorso è stato in vacanza proprio da quelle parti, e si è fatto una cultura nei numerosissimi musei militari dedicati al celebre giorno "D"...**

Avrete pertanto già capito che i signori della Futura/US Gold hanno deciso di sfornare una rovente simulazione dedicata appunto al megasbarco, ma forse non saprete che detti signori hanno inserito la loro variazione in la sul tema: un'idea nuova solo relativamente ma sempre gradita. D-DAY, questo è il titolo del simulatore, prevederà insomma due fasi distinte: quella strategica e quella di azione. Ma spalancate le orecchie (bè, diciamo gli occhi): la fase di azione non è relativa ad un solo mezzo (vedi Campaign e altri) bensì a quattro unità belliche diverse: via via il giocatore sarà trasportato su un bisontico bombardiere per seminare il suo carico di megatoni, nella tuta di un parà per provare il brivido del volo paracadutato nel mezzo del fuoco nemico, ai comandi di un testugginoso carro armato, e infine, col mitra in mano, nei panni dell'umile fante, in mezzo al fango e alle trincee!

In D-Day il giocatore potrà dirigere gli Alleati o i tedeschi, avrà a disposizione modi di addestramento per le parti simulative, livelli di difficoltà regolabili e opzioni di complessità a tutto spiano. La campagna completa dell'operazione richiederà fino a cento missioni, combattute in prevalenza con carri e fanteria, ma anche bombardieri e parà hanno il loro spazio.

Quel che sappiamo di preciso sugli aspetti più pratici si può compendiare nella configurazione PC/Amiga e in alcune diapositive. La prima chiede 1Mb per Amiga, mentre per PC è abbastanza classica: 286 e oltre, VGA/MCGA in modo 256 colori, sonoro Roland e AdLib, uso di mouse e tastiera, minima RAM necessaria 548K. L'ultima cifra lascerà perplessi i meno esperti: significa semplicemente che occorrono tutti i 640K di base (non sembra che D-DAY sfrutti la memoria sopra il Mb, estesa o espansa che sia) con almeno 548K liberi al decollo del programma.

Le diapositive, infine, sono chiarificatrici solo fino a un certo punto, in quanto l'unica sezione del gioco veramente evidenziata è la guida del carro armato: salta agli occhi il cromatismo spiccatamente militare e si nota l'uso di un semplice 3D solido per gli edifici, coadiuvato da un sistema di sprite per rendere graficamente l;e esplosioni, e probabilmente anche altri oggetti. Non essendo inquadrato nessun carro, possiamo solo illazionare che il 3D solido sarà esteso anche ad essi, e visto che la finestra visiva è grande neanche metà del video si spera in una velocità decente. Curiosamente, si vede anche una visuale del campo di battaglia in prospettiva che suggerisce l'uso dello scorrimento: speriamo bene, il PC è negatello per questo genere di effetti!. Abbiamo anche la diapo del simulatore di bombardiere, dove sembra che l'aereo sia realizzato in grafica poligonale, mentre delle due restanti "simulazioni di guerriero nudo e crudo", ossia parà e fante, non si sa nulla: tanto quanto si sa della parte simulativa che si può solo indovinare, celata sotto una finestra a scomparsa, in un'altra diapo.

Domandone finale: quando uscirà? Boh? Chi lo sa? Presto comunque, molto presto...

Willi



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

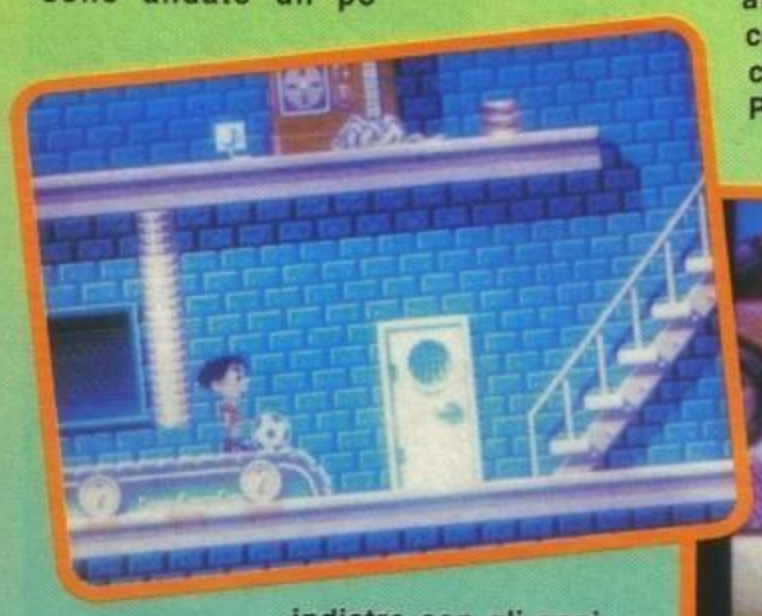
http://www.oldgamesitalia.net/

**Oltre al già menzionato Arabian Nights (vedi l'intervista sullo scorso numero), uno dei prossimi titoli destinati a vedere presto la luce in casa Krisalis sarà un altro platform. Il suo nome? Ma Soccer Kid, ovvia-**

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

## KRISALIS: PUNTA DI DIAMANTE?

Come già accennato qualche numero addietro questa volta il protagonista sarà un simpatico ragazzino, fanatico del calcio, alle prese con un grosso problema, direi quasi di caratura mondiale.
Ma andiamo con ordine e cominciamo dall'inizio...
Dal principio vi era il Nulla... ops! forse sono andato un po'



indietro con gli anni...
Dunque, c'era una volta... naaa! Troppo banale... mmmh! Vediamo... era una notte buia e tempestosa... mannaggia la miseriaccia, non ci siamo ancora... Ehm, scusatemi un secondo... Stonk!...
(Allora, vediamo se con questa martellata le cose funzionano meglio... NdElo). "Data astrale centosette punto cinque barra bis, corrispondente al giorno ventotto Maggio del 1994 (datario terrestre), siamo entrati da pochi secondi nell'atmosfera del pianeta Terra, e prima di riprendere il viaggio di ritorno verso la nostra patria, abbiamo deciso di prenderci un ricordino da questo pianeta di esseri obsoleti (mi sa che la martellata è stata un po' troppo forte, NdElo). Dopo uno studio adeguato delle usanze di questi terrestri, abbiamo optato per un oggetto di puro valore storico: un oggetto manifatturiero dell'arte moderna, una specie di coppa...",
"Prankster, la tua missione è quella di andare in quell'edificio, rubare la coppa e portarla sull'astronave. Qualche domanda?" "No, nessuna!".
Pochi minuti dopo...
"Capitano, ecco la coppa. Nessuno si è accorto di niente...". "Bene, possiamo partire!".
Mezz'ora più tardi, appena prima di uscire dall'atmosfera terrestre...
"Capitano! I motori stanno perdendo potenza e... Scrumble! Scrumble! Scrumble! Quell'oggetto deve essere d'oro e i motori continuano a perdere potenza a causa della reazione provocata dalle onde prodotte dalla combustione stessa... dobbiamo liberarci di quella coppa altrimenti non torneremo in patria vivi..." "Pranstek gettati col pneumo-paracadute... assieme alla coppa... torneremo il prima possibile..."
Il giorno dopo... ore sette e trenta anti meridiane, sede della FIFA.
"Signor presidente, la situazione è tragica. Il trofeo destinato alla squadra vincitrice degli imminenti campionati del mondo è sparito questa notte.
Le telecamere hanno identificato che a commettere il furto è stato un alieno.
Le nostre ricerche sono state vane... sappiamo con certezza (potenza della CIA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che la Coppa è stata smontata in sei pezzi e dispersa in giro per il pianeta. Non c'è il tempo materiale per procurarsi gli stampi originali (viva la burocrazia!) e di farne una nuova non se ne parla nemmeno... Cosa possiamo fare?" "Siamo nei guai, dobbiamo cercare qualcuno che, disposto a mettere in pericolo la propria vita, sia abbastanza coraggioso da partire alla ricerca dei sei pezzi e che, naturalmente, sia abbastanza abile da poterceli riportare entro l'otto Giugno, data d'inizio della competizione mondiale".

Ora finita questa premessa, resta solo da chiedersi chi è stato tanto folle da accettare questo incarico? James Bond? No, è andato in pensione da anni, ormai. Superman? Impossibile, è morto. L'Uomo Ragno? Anche lui è stato ucciso (non si è ancora capito da chi, sembrerebbe da un gruppo fun-rock italiano...)... Mac Gyver? Non ci siamo ancora... Ma allora da chi?!? Semplice! Da Soccer Kid, il cugino americano di Holiver Hatton. Il protagonista della vicenda, difatti, è lui; e voi, nei suoi panni, dovrete viaggiare attraverso diciotto livelli, divisi in sei ambientazioni madri differenti, alla ricerca dei suddetti pezzi che compongono la fantomatica coppa del mondo.

Soccer Kid, come Arabian Nights, è un platform, ma è sostanzialmente diverso e quasi unico nel suo genere.

Tanto per intenderci, al contrario dell'altro titolo targato Krisalis, SK è più un platform in stile coin-op: più azione e meno enigmi da risolvere. I nemici che incontrerete lungo il vostro cammino saranno molti e l'unico modo per andare avanti o è quello di evitarli, o è quello di prenderli a pallonate sul muso. Difatti, la caratteristica che lo contraddistingue dagli altri platform è proprio questa: andrete in giro palla al piede, e questa sarà l'unica arma d'attacco che avrete a disposizione.

Il gioco è più singolare di quanto si possa pensare poiché le evoluzioni che si possono compiere sono innumerevoli: dal semplice palleggio di piede a quello di testa, dal tiro rasoterra, a quello a pallonetto, nonché alla possibilità di alzarsi la palla; saltare e colpire di testa in modo piuttosto violento.

E' possibile inoltre fare una spettacolare rovesciata, mettersi in equilibrio sul pallone e camminarci sopra come un equilibrista, oppure sfruttare l'elasticità del suddetto attrezzo per effettuare salti altrimenti impossibili. Ma non è finita, si può anche mantenere il pallone in equilibrio a mo' di foca oppure fare scivolate palla al piede o meno, chinarsi tipo papera, tirare cannonate a mezz'altezza, eccetera, eccetera. Nel gioco sono presenti inoltre tutta una serie di bonus che vi aiuteranno a mantenere intatte le riserve d'energia, vi forniranno tempo extra, aumenteranno la vostra potenza di tiro e chi più ne ha più ne metta. Ops! Quasi mi dimenticavo delle figurine dei calciatori che dovrete collezionare durante la vostra ricerca. Le troverete naturalmente in giro come gli altri bonus, messe al limite in posizioni un po' più difficili da raggiungere, ma sempre accessibili. Anche queste hanno una loro utilità e vi serviranno per raggiungere livelli bonus e fare così un fottio di punti.

Ogni scenario è ovviamente caratterizzato da un mostrone di fine livello che farà di tutto per farvi la pelle. Tale mostrone potrà essere un giocatore di Football Americano, uno di Rugby o il fratello obeso di Honda (il Sumo-wrestler di Street Fighter II), tanto per farvi un esempio, ed alla fine vi dovrete scontrare coll'ormai mitico Prankster (l'alieno di prima...). Il demo giocabile da noi visionato è composto da quattro livelli di cui solo quello della città completo di ogni sorta di nemici e l'unica animazione del personaggio principale ancora da implementare è il codice di "ritorno" della palla (avete presente quando correte palla al piede? A piccoli tocchi siete voi che la portate avanti, ma a guardare "dall'esterno" sembra che sia un po' lei a tornare indietro...).Tecnicamente parlando, per quello che abbiamo visto fin'ora, nulla da eccepire: buon uso del copper per i colori del fondale, sprite carini, alcuni livelli di parallasse, animazioni al cinquantesimo di secondo, belle musiche ed effetti sonori ben fatti. E' forse un po' macchinoso da giocare, ma è presto per giudicare... ne riparleremo nella recensione definitiva.

Emanuele "Shin" Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GIORNATACCIA, EH?

# PANGO

EBBINGHAUS - ROMA

Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: [illegible]etico divertimento per il tuo AMIG

SOFTEL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# DONG

**Il nostro caro Amiga si avvicina sempre di più al mondo consoliano, dopo giochi come Fire and Ice, Leander, Zool e l'imminentissimo Superfrog, un altro platform dalle grandi velleità è ormai praticamente ultimato; sarà concorrenziale con il sommo software appena menzionato? Leggete la recensione, in uno dei prossimi numeri, e probabilmente ne saprete più di adesso.**

A quanto pare usare degli animali come protagonisti di videogiochi sta diventando una vera e propria mania. Potrei ad esempio citarvi il ninja dell'ennesima dimensione, Zool, oppure il coyote di Fire and Ice, i draghetti di Bubble Bobble... ma non voglio divagare (e soprattutto non voglio sfoggiare eccessivamente le mie conoscenze videoludiche e la mia incommensurabile modestia), mi limiterò quindi a dirvi che anche il protagonista, o sprite

principale che dir si voglia, di questo gioco è un animale.
Sinceramente non sono a conoscenza della sua provenienza (non credo comunque che sia terrestre), in ogni caso mi è sembrato un incrocio tra un tricheco, una papera ed Emanuele Scichilone (davvero brutto, ve lo garantisco).
Il gioco che fra non molto vedrete sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia è un classicissimo platform, nel quale controllerete questo buffo essere dotato di una grande velocità, e in grado di spiccare poderosissimi salti rotanti (nel senso che gira su se stesso) utili sia per superare i declivi, che per blastare i vari mostriciattoli che popolano i livelli.
Secondo me è proprio la velocità del protagonista il punto cardine su cui ruota tutto il gioco: le numerose piattaforme tutt'altro che difficili da imbroccare, i nemici abbastanza radi e i pericoli in generale molto poco pericolosi, rendono l'azione di gioco molto veloce e a volte addirittura frenetica.
Il vostro scopo sarà essenzialmente quello di seguire percorsi più o meno prefissati, cercando di raccogliere il maggior numero di diamanti (anche se sul video vengono visualizzati come stelle), fatto questo, il video lampeggerà di rosso e voi dovrete trovare la via d'uscita entro un tempo prestabilito, pena la morte (per ulteriori delucidazioni vedere Alien Breed). Tecnicamente parlando questo gioco mi ha lasciato piacevolmente impressionato, colori nitidi e in abbondanza (credo proprio che siano trentadue), un livello di parallasse che si schiarisce man mano che si sale (simile a quello di Gods), una grafica di netta impronta nipponica, fanno da cornice ad un prodotto che già in fase di ultimazione fa molto ben sperare. L'unica pecca dell'intero programma (oltre naturalmente alla scarsa originalità) sono probabilmente i rallentamenti che accusano gli sprite non appena si trovano in più di tre nello schermo, infatti può capitare che spariscano addirittura dallo schermo per qualche attimo (non dimentichiamoci comunque che le versioni non definitive sono tali in quanto devono essere migliorate sotto molti aspetti). Arriviamo quindi alla schermata delle opzioni, che mai è stato tanto simile a quella di un gioco per console, infatti si potrà scegliere il livello di difficoltà (easy, medium e hard), inserire il codice per partire da un determinato livello (questa è tra l'altro l'opzione che giudico tra le più importanti in assoluto) e... tremate gente, la possibilità di giocare in due contemporaneamente; sì, avete letto bene, finalmente potrete smettere di andare dal vostro vicino a giocare a Sonic 2, ora, e le premesse ci sono, sarà lui a dover venire da voi implorandovi di dimezzare lo schermo per poter giocare in due (va bene, va bene Alex, forse ho esagerato un po', in effetti il gioco non mi è sembrato ai livelli di Sonic 2, ma sapete com'è, una cosa così straordinaria non m'era ancora capitata (se si esclude Bonanza Bross naturalmente). Permettetemi quindi un accenno all'etichetta con la quale sarà distribuito (Global Software/DMI) e una menzione per un nuovo gruppo di programmatori (The Hidden) che con questo Dong fanno il loro esordio ufficiale nel nostro mondo.
Chiudo finalmente questa breve anticipazione (anche perché poi, se dico tutto adesso, cosa scriverà quello sventurato che dovrà fare la recensione del gioco ultimato?), decisamente speranzoso riguardo il futuro di questo titolo, anche se i problemi dell'originalità influiranno probabilmente non poco sull'acquisto del gioco.

Raffaele Sogni



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CYBERR

## Traduzione: e ridagli col cyberspazio!

Vi vogliamo rinfrescare la memoria su Cyberspace, videogioco "di costume", nato da una corrente letteraria che potremmo assimilare a "vedetta sociale" per quel che riguarda la penetrante carica utopistica e prefigurativa. Va bene: mi avete colto in fallo e non vi ho fatto capire nulla. Ricominciamo da capo dicendo che questo gioco è ispirato alla corrente letteraria nomata Cyberpunk, che è stata inventata da William Gibson e da Philip K. Dick. L'idea di base del cyberpunk è il drastico capovolgimento delle basi su cui poggia la fantascienza classica: quella, per capirci, degli alieni, delle astronavi e delle battaglie galattiche, anche se questa definizione è assolutamente frettolosa e ciarlatanesca. Per dirla in breve, comunque, tale fantascienza ha sempre avuto un fondamento di ottimismo: l'espansionismo in direzione cosmica aveva come sottinteso una Terra più o meno felice, che faceva sempre la parte della "buona" contro i cattivi alieni, come accade in tutti i film western, apologie dell'epopea americana. Nel calderone possiamo buttare anche il paradosso tecnologico, dove le astronavi avevano calcolatori centrali mastodontici, mentre oggi perfino i "super" Cray stanno agevolmente in una stanza. Molte idee della fantatecnologia classica sono basate semplicemente sulla pura invenzione, sull'"accettate tutto così com'è perché l'ho scritto io", mentre il cyberpunk ha capovolto l'approccio: l'interesse non è più centrifugo, lontano dalla terra, ma centripeto: dalle stelle si ritorna alla cara madre Terra, e con essa all'uomo in sé, che sta diventando sempre più meccanizzato, si passa dall'"homo tecnologicus" all'"homo cibernéticus", complici i vari Terminator, cyborg e Blade Runner. L'anima intima del cyberpunk può essere racchiusa nel titolo originale inglese del romanzo di Philip K. Dick "Cacciatori di androidi", che ha ispirato il famoso film "Blade Runner": esso era "Do the android dream of electric sheeps?", ossia "Gli androidi sognano pecore elettroniche?". Se ci pensate un attimo, questa semplice domanda, in apparenza banale, presa in senso ampio è una splendida sintesi delle problematiche che ci impone la tecnologia, con tre delle sue branche in particolare: elettronica, meccanica, genetica. Senza scendere nei dettagli, il cyberpunk è ambientato usualmente nei primi decenni del 2000, ed è essenzialmente un affresco in nero di un mondo dove la tecnologia è dappertutto, e dove si è avverato il temuto "abisso di censo" favorito dal sistema capitalistico: il mondo è diviso in ricchi e poveri, quasi senza vie di mezzo; l'ottimismo è solo un ingrediente occasionale, la denuncia è aperta, e la manipolazione della cultura di massa è un dato di fatto: il terribile "1984" di George Orwell (pseudonimo di A.E. Blair) qualche volta può sembrare mite al confronto.

Contenti, ora? Vi ho riempito la testa con tante informazioni da critica letteraria, assolutamente inutili a chi vuole solo videogiochi, ma che soddisferanno (spero) chi è interessato a questi fenomeni di costume. E per contentare tutti, eccoci finalmente alla discussione sul gioco.

Senza cercare di replicare tutte le minuzie della corrente cyberpunk, in Cyberspace è ricostruito un mondo a realtà virtuale; più precisamente ci sono due mondi pseudocasuali: la città e il mondo del cyberspazio. Il giocatore stesso è cibernizzato: sul video appaiono in costante sovrimpressione fino

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# IDAGLI!

stre trasparenti che sono il fulcro di molte importanti azioni quali l'uso degli oggetti. Si presentano come una sorta di visore sovrapposto, tante volte apparso nei vari simulatori di aereo militare; per diretta ammissione degli stessi programmatori, servono a dare quel tanto che basta di cyberimpressione da avvolgere più giocatori possibile, nell'attesa che il gioco faccia il resto. Sotto questa fenestrazione si trova la visuale esterna, che è a tutto schermo: il personaggio è invisibile, in compenso è bene in vista tutto il resto. La sezione cittadina contiene una serie di strade, edifici e appartamenti, in cui si muove il vostro personaggio assieme a tanti altri. La sostanza del gioco è quella di un'avventura dinamica, in cui irrompete negli appartamenti, raccogliete e usate oggetti, interagite coi personaggi (che potrebbero anche spianarvi contro una bella pistola) e risolvete problemi vari. La gestione degli oggetti sembra abbastanza sofisticata (abbiamo visto un demo giocabile), visto che tiene contro anche delle loro condizioni, oltre, ovviamente, a contare i colpi per ogni arma.

Il sistema di gioco è tutto a mouse: non ci sono menu, bensì le famose quattro finestre che contengono vari punti di azione per effettuare tutte le azioni possibili. La grafica è un classico: 3D solide soggettive, con immagini abbastanza semplici in modo da non inceppare troppo il gioco su PC non supervitaminizzati.

I personaggi sono resi in maniera curiosa: al di sotto del collo sono semplicemente ammassi di poligoni, che peraltro muovono realisticamente gambe e braccia (ciao, Alone In The Dark!), mentre saldamente attaccata alle spalle figura una meravigliosa testa a sprite ruotabile, che è l'unico elemento di differenza fra i vari personaggi: il corpo, come la legge, è uguale per tutti.

Il gioco, una volta tanto, pone l'accento sullo stato sociale, e definisce per tutti i personaggi un impiego (tranne quelli intenzionalmente disoccupati) e un posto di lavoro: aggiungendo a questo un particolare sistema di definizione che stratifica correttamente le aree funzionali degli edifici: avremo così negozi, uffici, direzioni e servizi disposti realisticamente; se l'idea vi sembra strana, dovete sapere che la città è creata al momento in modo pseudocasuale, e non pregenerata dai programmatori. Dovete anche sapere che questa città è enorme, e include circa un milione di personaggi, ognuno con la propria vita e personalità, totalmente indipendenti da voi e da altri.

Il cyberspazio segue uno stile differente: sembra una sorta di griglia in stile Tron, su cui trovano posto combinazioni di strani oggetti che sembrano macchinari fantascientifici. La loro rappresentazione in grafica vettoriale piuttosto che solida è intenzionale, per suggerire al giocatore che si trova in un mondo artificioso, come in effetti è il cyberspazio. Queste sono più o meno tutte le nostre impressioni, ricavate tanto dal demo quanto dalla documentazione acclusa, che, pur essendo interessante, parlava più di ciò che fa il programma all'interno piuttosto che del gioco in sé, per cui, ad esempio, non si sa bene neppure quale sia la storia, anche se si può intuire che il giocatore impersoni una specie di agente speciale al soldo di qualche zaibatsu (termine giapponese-cyberpunk che indica le grandi ditte) il cui gioco non è troppo pulito. I dati di fatto sono che Cyberspace sarà un massiccio gioco di ruolo in realtà virtuale, in cui il giocatore stesso scopre le varie trame del gioco, e vive immerso in un mondo virtuale che fa tutto da sé.

A risentirci quando avremo sottomano il gioco!

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Electronic Arts**

# DELUXE PAINT

**IL RE E TORNATO, E SEMBRA DECISO A RINSALDARE IL PROPRIO TRONO.**

Stiamo naturalmente parlando di DeLuxe Paint VI AGA 4.5, ovverossia della nuovissima versione del programma che ha reso così famosa l'Amiga negli ambienti grafici.
Non ci possono essere dubbi sul fatto che, sin dalla nascita di quest'ultima, sia sempre stato questo programma ad essere utilizzato come esempio, nel tentativo di fare sempre meglio, e anche questa volta posso solo anticiparvi come abbia superato veramente sé stesso, e vediamo più in dettaglio il perché.

## LA CONFEZIONE

Il programma è contenuto in una lussuosa e massiccia confezione, fornito di un vistoso manuale (circa 300 pagine) in lingua inglese che è lo stesso che accompagnava la precedente versione (la 4.0), un piccolo opuscolo racchiude invece le vere novità di questa versione, alcuni fogli di errata corrige (correzioni dell'ultima ora), tre dischetti e il certificato di registrazione della Electronic Arts.
Nel momento in cui leggerete questo articolo, dovrebbe comunque con tutta probabilità già disponibile la versione italiana del pacchetto, come sempre curata dalla CTO di Bologna.
Prima di continuare vorrei precisare che questa versione di DPaint, al contrario delle altre che giravano indistintamente su tutti i computer della serie Amiga, funziona solamente con macchine tipo A500plus, il 600, il 1200 o con qualsiasi altra macchina dotata almeno di Kickstart 2.04 (o 3.0 come sul 1200), di almeno due drive (consigliato (o meglio necessario) il disco rigido) e almeno 2 MB di memoria RAM.
Come detto la confezione contiene tre dischetti: nel primo vi è contenuto il programma di installazione sia per gli Amiga col disco fisso, sia quello per i soli utenti che possiedono due unità a disco, e su questo vorrei soffermarmi visto che finalmente si iniziano a seguire le specifiche della Commodore per produrre i programmi di installazione su disco fisso (infatti è stato utilizzato l'installer standard fornito dalla Commodore stessa fin da quando è nato il sistema operativo 2.0), il programma, alcuni font ed esempi, e il modulo player che serve per mandare in esecuzione le nostre animazioni, senza necessariamente caricare DPaint in memoria; sul secondo e sul terzo disco alcune immagini ed animazioni d'esempio.
Da notare poi che tutto il programma è stato compresso sui dischetti utilizzando il programma di pubblico dominio LHARC.
Infine vorrei sottolineare come il programma non sia in alcun modo protetto contro la copia, decisione molto coraggiosa da parte della Electronic Arts, ma richiede un codice di registrazione che troverete ovviamente nella scatola, questo sarà il vostro codice di utenti registrati e dovrebbe permettervi di avere gli upgrade del programma a basso costo (dico dovrebbe perché noi ci troviamo in Italia, e la Electronic Arts in America).

## IL PROGRAMMA

Dopo una fase di installazione durata circa 10 minuti, Dpaint IV AGA è pronto a lavorare.
Le principali differenze che ci appaiono subito evidenti sono la diversa impostazione del programma durante la fase di scelta dello schermo, che ora include tutti i modi grafici possibili

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# IV A.G.A.

sulla macchina su cui si sta lavorando, esempio: noi abbiamo utilizzato due diverse macchine per la prova e per l'esattezza un Amiga 3000 Tower con 10MB di RAM e un Amiga 1200 con 2MB di RAM, utilizzando DPIV sul 3000 avevamo accesso ai modi grafici disponibili con il Chip-set ECS (1280x512 in 4 colori massimo), mentre sul 1200 in tutti i modi grafici disponibili con il Chipset AGA (massimo1280x512 in 256mila colori scelti da una palette di 16 milioni).

Effettuata questa scelta entriamo nel quadro di lavoro solito, e qui sembra che nulla sia stato modificato, ma solo come estetica in quanto ora DPIV è ora in grado di caricare file IFF24, vale a dire immagini in 16 milioni di colori; anche la velocità del programma nell'eseguire alcune operazioni è risultata velocizzata (il che non fa mai male). Sono stati corretti anche alcuni piccoli (ma in alcuni casi fastidiosi) bachi della precedente versione, infatti il programma ha subito una profonda fase di test, e non ha mai dimostrato alcuna incertezza (e soprattutto nessuna meditazione trascendentale, detta anche Guru), anche quando si è trovato a lavorare con ADProfessional, C1 Text 3.1, ovviamente Workbench e ben 5 shell aperte contemporaneamente, con ognuno dei programmi che stava svolgendo una sua funzione (e addirittura con ADPro che stava grabbando alcune schermate proprio da DPIV). Come al solito all'entrata in DPIV troviamo in alto la barra dei menu, e sulla destra la barra con tutte le icone che servono per svolgere le varie funzioni di disegno: quella per fare le linee, quella per le curve, quella per i cerchi, i quadrati, le ellissi ecc. ecc., e più in basso la barra dei colori.

Le altre caratteristiche di DPIV sono praticamente rimaste inalterate (anche se ora tutte supportano in nuovi chip AGA) e per completezza vorrei citarne qualcuna: la possibilità di effettuare un Morphing, ovverossia la trasformazione di un brush in un altro completamente differente che viene codificata come un'animazione (come potete vedere in una delle figure), la possibilità di creare delle prospettive, e la possibilità di creare grazie al Move Requester (vedi figura) vere e proprie animazioni, oppure creare una sfera con delle sorgenti di luci (anche se non è un programma di modellazione solida a 3 dimensioni tipo Imagine), il tutto con una semplicità a dir poco sconcertante, in quanto anche la persona che non ha mai utilizzato un programma tipo DPIV si trova già in condizione di poter lavorare dopo un minimo di esercizio. La barra dei menu è così composta: Picture, che contiene tutti i comandi necessari al caricamento, alla stampa, al salvataggio di un'immagine oltre ad alcuni comandi di rotazione delle stesse; Brush, che contiene tutti i comandi che occorrono per manipolare un brush, per ruotarlo e per fare il famoso effetto di metamorfosi; Mode, che permette di definire il tipo di disegno, ad esempio possiamo simulare una tela di quadro con i colori freschi, e utilizzando il mouse possiamo passarci sopra un dito; Anim, probabilmente il menu con i comandi più interessanti di DPIV, quelli dedicati al caricamento e al salvataggio di un'animazione, e quelli atti alla sua creazione; Color, che ci permette di fare tutte le modifiche possibili ed immaginabili sulla nostra tavolozza dei colori (e sull'Amiga 1200 e 4000 sono ben 16 milioni le combinazioni possibili); Effects, dove possiamo creare una prospettiva, oppure bloccare dei colori in modo che non si possano ne cancellare, ne disegnarci sopra, ecc.; e per finire il menu Prefs, che serve a impostare le preferenze generali per la seduta di lavoro in atto in quel momento, come far apparire le coordinate del punto in cui trova il mouse in quel momento, di disabilitare il Workbench per recuperare parte della memoria, ecc..

## IN CONCLUSIONE

*Commercialmente parlando questo è il primo programma che è in grado di sfruttare completamente il nuovo Chipset AGA, è nato sull'esperienza di un programma solido e già diffuso non solo nelle case di molti di voi, ma anche in studi professionistici.*

*Come già detto il programma si è subito presentato affidabilissimo, ed ha funzionato senza problemi sia sotto il kickstart 2.04 con Workbench 2.1, sia sotto kickstart e Workbench 3.0, e non si è mai impiantato. Infine c'è da citare l'ottimo rapporto prezzo prestazioni di questo prodotto, che se unito all'esiguo costo di un'Amiga 1200, permette a chiunque di avere in casa una piccola Workstation grafica a bassissimo costo (infatti, non me ne vogliano i possessori di PC e soprattutto non prendetelo come un insulto, perché non voglio scatenare un polemica, attualmente sul mercato non esiste un Personal con le stesse caratteristiche di Amiga 1200 allo stesso prezzo). Per concludere il nostro discorso DPIV merita il titolo di Imperatore dei programmi di disegno su Amiga, anche se non è più in grado di girare anche sulle vecchie macchine (soprattutto 500 normali) visto che non hanno il kickstart 2.0, ma è stato un passaggio obbligato, e almeno sino a quando non uscirà DPV, DPIV rimarrà senza ombra di dubbio dominatore incontrastato della grafica su Amiga.*

Massimiliano Cozzi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

89.900

109.900

99.900

49.900

109.900

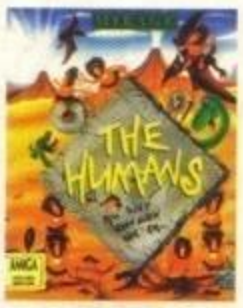
## ARCADE & AZIONE

| | |
|---|---|
| 3D WORLD BOXING | 79900 |
| 3D WORLD TENNIS | 79900 |
| ARMA LETALE | 49900 |
| ARMCHAIR QUAT. | 15900 |
| BABY JO | 59900 |
| BOSTON BOMB CLUB | 59900 |
| BATTETOADS | 49900 |
| COOL CROC TWINS | 49900 |
| COOL WORLD | 49900 |
| COVER GIRL POKER | 69900 |
| CROWN | 49900 |
| DARK CASTLE | 35900 |
| DEMON STALKER | 35900 |
| DIE HARD 2 | 59900 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 49900 |
| EUROP. CHAMP.92 | 79900 |
| EURO SOCCER | 49900 |
| EXTASY | 69900 |
| FINAL FRONTIER | 29900 |
| FOOTBALL MANAG. | 39900 |
| GOLDEN EAGLE | 59900 |
| GODS | 49900 |
| HUMANS | 59900 |
| J.KHAN SQUASH | 39900 |
| JOE&MAC CAV. NINJA | 69900 |
| JUNGLE BOOK | 29900 |
| MAGIC POKET | 69900 |
| MAYDAY SQUAD | 29900 |
| MAMMA H.P. L'AEREO | 69900 |
| MC DONALD LANDS | 49900 |
| NCAA BASKET | 79900 |
| NICKY BOOM | 79900 |
| NINJA RABBITS | 29900 |
| OVER THE NET | 29900 |
| PUSHOVER | 49900 |
| ROBOCOP | 79900 |
| ROLLING RONNY | 39900 |
| SIMPSONS | 49900 |
| SKIDOO | 29900 |
| SPACE CRUSADE | 49900 |
| STEVE MCQUEEN | 59900 |
| STREET FIGHTER II | 69900 |
| SUBBUTEO | 35900 |
| TERMINATOR 2 | 39900 |
| TENNIS CUP 2 | 59900 |
| THE POWER | 59900 |
| TILT | 39900 |
| TINY SKWEEKS | 59900 |
| TITUS THE FOX | 49900 |
| TOURNAMENT GOLF | 39900 |
| TROOLS | 49900 |
| TURN'N'BURN | 35900 |
| WINTER SPORT | 49900 |
| WIZKID | 49900 |
| WORLD CUP 90 | 29900 |
| WRESTLING WWF | 49900 |
| WRESTLING WWF2 | 49900 |

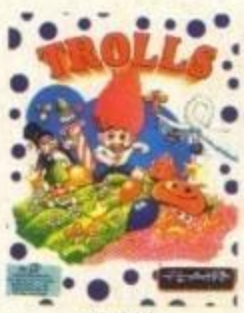
## SIMULAZIONE & AVVENTURE

| | |
|---|---|
| 2OOO LEAGUE UN. | 29900 |
| 5 INTELLIGENT G. | 59900 |
| ABANDONED PLACES | 89900 |
| ACES PACIFIC | 99900 |
| ACTION STATIONS | 59900 |
| ACTION S. DATA D. | 35900 |
| AIR BUCKS | 69900 |
| AH 73M THUNDER | 69900 |
| AIRBUS A320 | 99900 |
| AMAZON | 119900 |
| ANOTHER WORLD | 79900 |
| ASHES OF EMPIRE | 99900 |
| ATAC | 99900 |
| A-TRAIN | 99900 |
| B17 FLYING FORT | 99900 |
| BATTLESCAPES | 49900 |
| BLITZKRIEG AT ARDE. | 69900 |
| BUSHBUCK | 89900 |
| CAMPAIGN | 89900 |
| CARRIER STRIKE | 79900 |
| CIVILISATION | 99900 |
| CRIME CITY | 69900 |
| CRISIS IN KREMLIN | 99900 |
| CRUISE FOR A C. | 79900 |
| DARKLANDS | 129900 |
| DARK QUEEN KRYNN | 89900 |
| DRAGONS L.3 | 99900 |

89.900

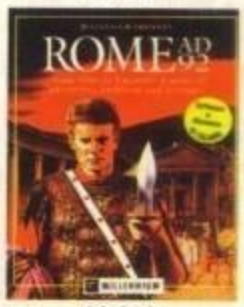



79.900



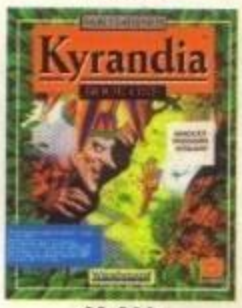

49.900

99.900




89.900

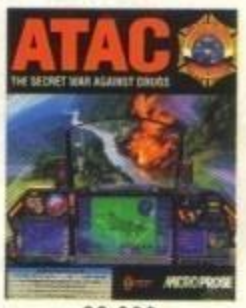
49.900



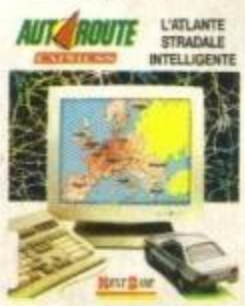

89.900

59.900

59.900




99.900




149.900

| | |
|---|---|
| DUNE | 79900 |
| ECHO PHANTOMS | 49900 |
| ELVIRA 2 | 89900 |
| EPIC | 79900 |
| EYE OF BEHOLD.2 | 69900 |
| F15 III | 109900 |
| F1 GRAND PRIX | 109900 |
| F117 NIGHTHAWK | 89900 |
| FALCON 3 | 109900 |
| FALCON MISSION D. | 69900 |
| FIGHTER COMM. | 59900 |
| FIRE TEAM 2200 | 49900 |
| FORT APACHE | 59900 |
| FREEDOM | 29900 |
| GETTYSBURGH | 49900 |
| GREAT ESCAPE | 35900 |
| GREAT NAP. BATTLES | 59900 |
| GUNSHIP 2000 | 89900 |
| HOOK | 69900 |
| ISHAR | 59900 |
| JETFIGHTER II | 89900 |
| JETF.II MISSION D. | 69900 |
| KGB | 79900 |
| LASER SQUAD | 69900 |
| LAURA BOW | 99900 |
| LEGEND OF DJEL | 29900 |
| LEGEND O. KYRANDIA | 8990 |
| LIGHT BRIGADE | 59900 |
| LORDS OF DOOM | 49900 |
| MILLENIUM | 79900 |

79.900

| | |
|---|---|
| OIL IMPERIUM | 15900 |
| OPERATION COMBAT | 69000 |
| OPERATION HORM. | 29900 |
| PROFEZIA | 29900 |
| QUESTION OF SPORT | 29900 |
| RED BARON | 99900 |
| RED BARON MISS. D. | 79900 |
| REVELATION! | 59900 |
| REX NEBULAR | 119900 |
| RINGS OF MEDUSA | 59900 |
| SAMURAI | 59900 |
| SARAKON | 29900 |
| SIM LIFE | 99900 |
| STEPHEN KING'S MIST | 15900 |
| STORM MASTER | 49900 |
| SPECIAL FORCES | 99900 |
| SUPER TETRIS | 89900 |

| | |
|---|---|
| SWAP | 49900 |
| THE BALL GAME | 35900 |
| ULTIMA UNDERW. | 89900 |
| ULTIMA VII | 89900 |
| VISION OF AFTERM. | 35900 |
| VODOO ISLAND | 15900 |
| W. BEAMISH | 99900 |
| WHITE DEATH | 59900 |
| WING COMMANDER | 79900 |
| WORLD AT WAR | 69900 |
| WORLD CHAMP. BOX. | 35900 |

| | |
|---|---|
| WORDTRIS | 99900 |
| XIPHOS | 35900 |

## OFFERTISSIMA

| | |
|---|---|
| NEURO MANCER | 19900 |
| TOP GUN | 9900 |
| STAR FLEET I | 14900 |
| 688 ATTACK SUB | 19900 |
| CHUCK YEAGERS AFT | 19900 |
| PHM PEGASUS | 14900 |
| GRANDSLAM BRIDGE | 9900 |
| BATTLE CHESS | 19900 |
| EMPIRE | 14900 |
| WORLD TOUR GOLF | 9900 |

**SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.**

289.000

499.000

S.Blaster Pro 2 + CD Rom + 7 CD L.1.050.000

**I Nostri Punti Vendita :**

**ALEX Computer**
C.so. Francia 333/4 Torino

**ALEX Computer 2**
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

**011/4031114**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

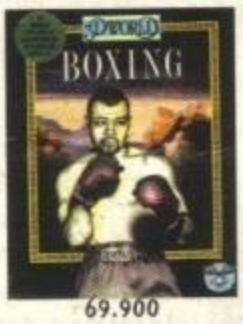
http://www.oldgamesitalia.net/

# AMIGA
# SOFTWARE & HARDWARE

49.900

59.900

49.900




69.900

49.900

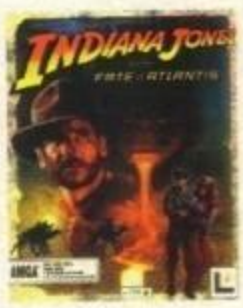
29.000

## ARCADE & AZIONE

| | |
|---|---|
| 4D SPORT BOXING | 59900 |
| 3D WORLD BOX. | 69900 |
| 3D WORLD SOCCER | 69900 |
| 3D WORLD TENNIS | 69900 |
| AIR BUCKS | 49900 |
| ARMA LETALE | 49900 |
| BATTLETOADS | 49900 |
| BLITZKRIEG AT AR. | 49900 |
| BRIGADE COMMAN. | 59900 |
| COLORADO | 29900 |
| COOL WORLD | 49900 |
| COVER GIRL POKER | 49900 |
| CRAZY CARS 3 | 49900 |
| CRAZY SEASONS | 39900 |
| CRIME CITY | 59900 |
| CRYSTALS OF ARBO. | 39900 |
| DISCOVERY | 49900 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 49900 |
| ECO PHANTOMS | 39900 |
| ESCAPE FROM COLD. | 49900 |
| ESPANA G.92 | 59900 |
| EURO FOOTBALL C. | 49900 |
| EUROP.CHAMP92 | 69900 |
| EURO SOCCER | 49900 |
| FIGHTER COMMAND | 49900 |
| FIRE & ICE | 49900 |
| FIRE FORCE | 49900 |
| FIRE TEAM 2200 | 49900 |
| GOOBLINS 2 | 69900 |
| HAGAR | 49900 |
| HEIMDALL | 69900 |
| HUMANS | 59900 |
| ISHAR | 49900 |
| JOE & MAC CAV. NIN. | 49900 |
| KICK OFF II | 39900 |
| LEEDS UNITED | 49900 |
| LORDS OF DOOM | 39900 |
| MAGIC GARDEN | 49900 |
| MC DONALD LANDS | 49900 |
| MOTORHEAD | 49900 |
| NAPOLEON | 59900 |
| NIGEL MANSEL | 59900 |
| OPERATION COMBAT | 59900 |
| PARASOL STARS | 39900 |
| PROFEZIA | 19900 |
| QUADREL | 39900 |
| RAMPART | 49900 |
| REVELATION! | 29900 |
| ROBOCOP 3 | 59900 |
| SAMURAI | 49900 |
| SARAKON | 19900 |
| SENSIBLE SOCCER 93 | 69900 |
| STORM MASTER | 49900 |
| STREET FIGHTER II | 59900 |
| STRIKER | 59900 |
| STRUMTRUPPEN | 39900 |
| SWAP | 49900 |
| THUNDERHAWK | 59900 |
| TROLLS | 49900 |
| TURTLESS II | 49900 |
| WHITE DEATH | 59900 |
| WARRIOR OF RELEYNE | 49900 |
| WORLDS AT WAR | |
| WRESTLING WWF II | 49900 |
| VIKINGS | 49900 |

## SIMULAZIONE

| | |
|---|---|
| INT. 3D TENNIS | 29900 |
| AIRBUS A320 | 99900 |
| ANOTHER WORLD | 69900 |
| ASHES OF EMPIRE | 99900 |
| CAMPAIGN | 79900 |
| CHAMP.MANAGER | 49900 |
| CIVILISATION | 89900 |
| CASTLES | 69900 |




109.900

69.900

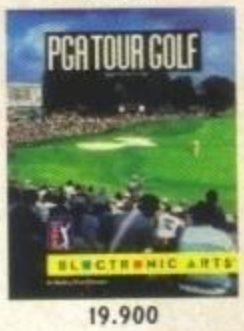
49.900

89.900

69.000

79.900

29.000



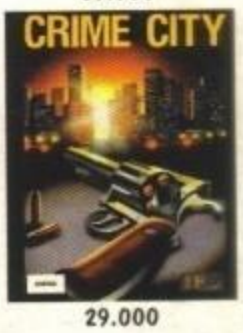

19.900

49.000

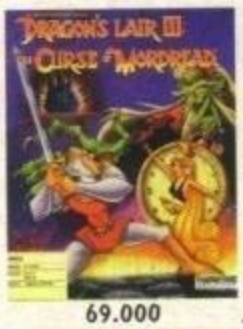
39.000

69.900

69.000




29.000




69.000

49.900

| | |
|---|---|
| CASTLES DATA DISK | 69900 |
| DARK Q.KRYNN | 89900 |
| DRAGONS L. III | 89900 |
| DUNE | 69900 |
| ELVIRA 2 | 79900 |
| EPIC | 69900 |
| EYE OF BEHOLD. 2 | 69900 |
| F1 GRAND PRIX | 79900 |
| GUNSHIP 2000 | 99900 |
| HOOK | 59900 |
| INDIANA J. ADV ITA. | 109000 |
| INDIANA J. ARCAD | 59900 |
| LARRY 5 | 99000 |
| KGB | 69900 |
| KING'S QUEST V | 99900 |
| LEGEND O. KYRANDIA | 89900 |
| LOOM | 69900 |
| LORD OF THE KING | 59900 |
| LOTUS 3 | 59900 |
| MONKEY ISLAND II | 109000 |
| NO GREAT. GLORY | 79900 |
| PACIFIC ISLAND | 69900 |
| POLICE QUEST 3 | 89900 |
| PROPH. OF SHADOW. | 89900 |
| RED BARON | 89900 |
| SIM ANT | 89900 |
| SIM EARTH | 89900 |
| SPACE QUEST 4 | 99000 |
| SUPER TETRIS | 79900 |
| TWILIGHT2000 | 79900 |

## OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

| | |
|---|---|
| FERRARI F1 | 9900 |
| SWORDS OF TWILIGHT. | 14900 |
| CH. GOLF | 9900 |
| CH. BASEBALL | 9900 |
| CH. FOOTBALL | 9900 |
| CH. BASKETBALL | 9900 |
| POPULOUSE | 14900 |
| PROMISED LANDS | 9900 |
| MUSIC STUDIO | 19900 |
| SUPER HUEI | 9900 |
| SHANGHAI | 9900 |

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

# 011/4031001

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/

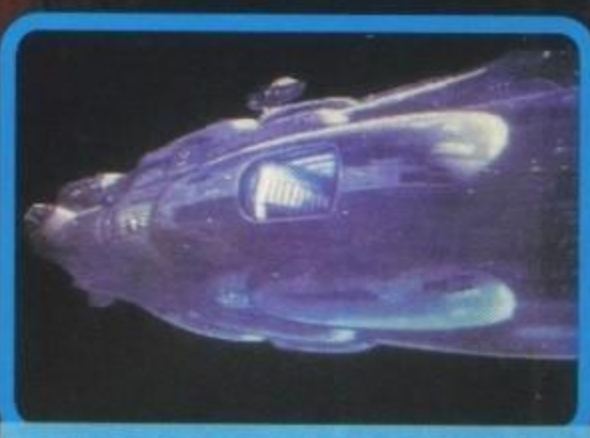
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## LUCASARTS per PC

La schermata tramite la quale selezionare la vostra navetta per l'allenamento.

**Un tie in che ci mette ben quattordici anni ad arrivare sui nostri monitor deve avere qualcosa di eccezionale per giustificare un simile ritardo. Insomma, Robocop 3 non è ancora uscito e il gioco è già "vecchio"...**



Un'immagine laterale di una delle vostre corazzate, dalla quale decollerete con i vostri caccia spaziale.

# STAR WING X WARS

THE GAMES machine TOP SCORE

Panoramica interna della nave madre dalla quale si accede a tutte le possibili opzioni del gioco.

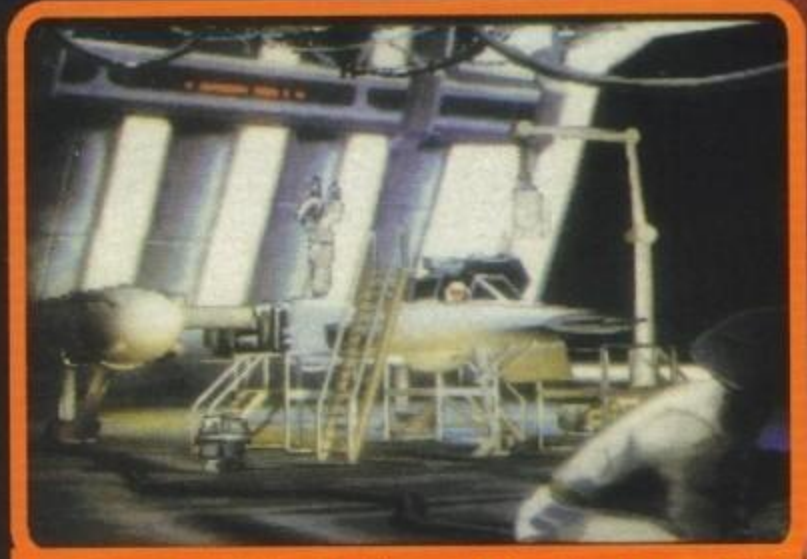
L'Impero è l'assoluto padrone di tutta la galassia. La democrazia è stata bandita, la legge modificata, la giustizia resa un concetto astratto: con la pura e semplice forza bruta tutti i pianeti sono stati soggiogati al volere di una forza crudele e avida di potere.
Praticamente ogni singolo individuo spera un giorno di assistere alla disfatta dell'imperatore, ma pochi si danno veramente da fare per cambiare lo stato delle cose.
Questi pochi sono tutti riuniti sotto la bandiera dei Ribelli, un piccolo esercito bene organizzato, motivato e capace che con vere e proprie azioni di guerriglia spaziale colpisce in maniera determinata l'Impero senza mai risparmiarsi. Gli scontri però sono spesso impari: i Ribelli hanno a disposizione praticamente solo dei caccia, mentre dalla sua l'Impero può rispondere con incrociatori stellari e altri mezzi pesanti, oltre naturalmente a una vastissima flotta dei temuti caccia TIE, piccoli e velocissimi intercettori dalla forma curiosa che si annunciano con un particolarissimo e minacciosissimo "urlo".
Le perdite quindi sono spesso numerose, ed è per questa ragione che la resistenza continua a reclutare nuove leve da addestrare alla pericolosa arte del combattimento spaziale: persone disposte a tutto, desiderose di combattere l'armata più potente che si sia mai vista e pronte a qualsiasi sacrificio. Esseri di tutte le razze e di tutte le età, senza distinzione.
Tra questi coraggiosi naturalmente ci siete anche voi: pieni di speranza e desiderio di rivalsa, scendete dello shuttle che vi ha portati a bordo di una delle navi della resistenza e cominciate la vostra carriera di asso dello spazio.
Dopo questa introduzione, dopo aver guardato le foto e dopo aver letto articoli e articoli nei mesi passati probabilmente a qualcuno di voi sarà venuto in mente che forse X-Wing potrebbe rifarsi al capolavoro della fantascienza cinematografica di tutti i tempi: stiamo parlando di Ultimatum alla Terra! Come dimenticarsi della scena in cui atterra quel buffo disco volante nel bel mezzo di un parco e ne scende un tizio che... Ma forse sto sbagliando film...?
Stupidaggini a parte, X-Wing è un attento simulatore delle attività dei piloti Ribelli in lotta con l'Impero come li avevamo potuti osservare nel primo (quarto) episodio della mitica trilogia (uhm... nonalogia?) di Guerre Stellari. Il giocatore ha la possibilità di calarsi

Una descrizione olografica delle principali caratteristiche dell'X-Wing, caccia di punta della resistenza, e del Tie-Interceptor, mezzo personale di Darth Fener.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Un'immagine all'interno dell'hangar di deposito che precede la vostra partenza a bordo di un Y-Wing.

nei panni di uno di questi coraggiosi e partecipare dapprima all'addestramento e successivamente alle azioni vere e proprie mettendo a rischio la propria incolumità.

Dalla schermata principale (che rappresenta un po' l'"atrio" dell'astronave principale della Resistenza) è possibile accedere alle varie sezioni del gioco: la prima sezione visitata è quella della registrazione, dove si crea il proprio alter-ego dandogli un nome (o un soprannome). A questo punto si può scegliere se partecipare all'addestramento, volare in alcune missioni di prova o gettarsi direttamente nella mischia.

L'allenamento è costituito da un singolo tipo di prova, che diventa sempre più difficile e deve essere affrontata con tutti e tre i caccia a disposizione (che, per la cronaca, sono rispettivamente l'X-Wing, l'Y-Wing e l'A-Wing, così chiamati per il loro aspetto): si tratta in pratica di un complesso percorso ad ostacoli a forma di spirale costituito da una serie di piattaforme dall'inclinazione variabile sulle quali sono montate alcune "porte" nelle quali passare (tipo quelle delle prove sciistiche) e alcuni bersagli statici da centrare. Questo percorso deve essere completato in un dato limite di tempo e diventa sempre più difficile mano mano che viene affrontato: se all'inizio le porte sono tutte alla stessa altezza e messe in fila e gli "isolottoni" quasi sullo stesso piano, al secondo "round" scoprirete improvvisamente che dovrete sudare le classiche sette camice per riuscire a centrare la maggior parte dei passaggi, tra saliscendi e spostamenti laterali a una velocità impressionante, il tutto mentre si tenta di colpire i bersagli per guadagnare qualche secondo.

Superare queste prove non cambia in alcun modo il vostro status nel gioco, ma ha l'effettivo risultato di migliorare le vostre capacità come pilota: di conseguenza si tratta di una vera e propria "scuola guida" che si dimostra più che utile nelle situazioni più complesse

La fase di "briefing" che precede ogni missione. La mappa vi segnalerà quelli che sono i vostri obiettivi, elencandovi anche le precise istruzioni cui dovrete attenervi durante il volo.

Il secondo tipo di pratica è costituito dalle "missioni storiche": per ogni caccia dovrete affrontare sei situazioni differenti nelle quali imparerete a gestire il vostro mezzo, la sua strumentazione e tutte le possibilità offertevi: oltre ad avere ognuno il proprio armamento e le proprie specifiche, i tre Wing sono riconfigurabili in ogni momento: con la semplice pressione di un paio di tasti infatti potrete decidere come distribuire l'energia a disposizione tra le armi, il motore e gli scudi. Nel bel mezzo dell'azione quindi potrete scegliere se avere delle armi potentissime che si ricaricano in fretta a discapito degli scudi o della velocità in caso di uno scontro frontale, mentre in una semplice missione di ricognizione saranno consigliabili degli scudi robusti e una buona velocità.

Una volta impratichiti a sufficienza, sarà il caso di partecipare a delle vere azioni: scegliendo uno dei tre "percorsi" disponibili (gli altri due comunque non vengono esclusi ma solo posticipati) potrete partecipare a tre diversi tipi di campagne, inutile dire che la terza (e più difficile) conduce al culmine del gioco, ovvero la mega-battaglia totale per distruggere la temutissima Morte Nera, la segretissima stazione spaziale da battaglia capace di cancellare interi pianeti con un colpo solo. Selezionata questa opzione, vi ritroverete nella sala del briefing dove un ufficiale vi spiegherà per filo e per segno i vostri obbiettivi e sarà possibile controllare ogni singola forza in campo prima di lanciarsi nella mischia.

Le altre opzioni alle quali si può accedere dall'atrio di prima (ricordate) sono di mera consultazione: con una ("tech room") potrete accedere alla libreria di ologrammi dei ribelli con le specifiche delle varie navi di entrambi gli schieramenti, mentre con la seconda ("film room") è possibile assistere ai filmati delle missioni alle quali avete partecipato (sempre che abbiate deciso di salvarli, questi filmati), osservare quali errori avete commesso o semplicemente gustarsi alcune azioni spettacolari.

Il cuore del gioco vero e proprio comunque è costituito dal "tour of duty" (le missioni vere e proprie), che permettono di partecipare allo svolgimento della campagna contro l'Impero: a seconda del risultato della missione (totale fallimento, riuscita parziale o successo) la situazione "Ribelli VS Impero" si evolverà in maniere differenti: se vi viene commissionata una semplice ricognizione della flotta nemica e vi viene detto di identificare ogni nave senza fare fuoco e disobbedite gli ordini ammazzando tutti quanti potreste attirare l'attenzione dell'esercito e dei suoi incrociatori stellari in un'area sbagliata provocando danni a non finire.

Lo svolgimento della vicenda viene spesso illustrato da alcune animazioni stile Wing Commander, con i cattivi che si arrabbiano, i buoni che dicono "teniamo duro" e così via.

Due immagini della sequenza d'allenamento piloti. Il vostro compito è quello di passare all'interno di tutte le porte e al tempo stesso colpire i bersagli.

Siete pronti per un balzo nell'iperspazio?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# STAR WARS X-WING

Il fedele C1P8 non vi lascerà mai da soli, le sue segnalazioni saranno fondamentali nel corso della battaglia.

La simulazione comunque è la parte del gioco che più ci interessa, quindi cominciamo a parlarne un po': innanzitutto, le missioni che vi vengono affidate non si limitano al "trova i caccia nemici e polverizzali", la guerra contro l'Impero ha un andamento estremamente complesso e le situazioni da affrontare sono molto diverse tra loro. Vi capiterà infatti di dover attaccare degli enormi & inermi bidoni spaziali per tagliare gli approvvigionamenti imperiali, scortare navi ribelli, salvare dei disertori, compiere ricognizioni per stimare la forza avversaria in un determinato settore e così via.
Per fare questo (e molto di più) avrete a disposizione molti gadget: il radar può essere commutato per trovare qualche veicolo o visualizzarne una vera e propria immagine per riconoscerlo, si può dirigere l'energia dove si vuole come già vi ho accennato, le armi possono essere configurate in diverse maniere (fuoco singolo, doppio, quadruplo, lancio di torpedini, missili e cos via), si può comunicare con i compagni, consultare la mappa, rivedere gli obbiettivi della missione, scegliere l'ordine di priorità di riparazione delle varie parti danneggiate e conoscere il tempo impiegato per ogni riparazione, infine (più coreografico che utile) si può accedere alle varie visuali extra, esterne o interne, in tutto ben diciassette! in caso di "problemi estremi" inoltre è possibile lanciarsi o ritornare alla base in tutta fretta con un salto iperspaziale. Ultima cosa: è possibile anche selezionare alcune opzioni tipo "munizioni infinite" e "collisione disattivata", ma non sperate di progredire nel gioco con simili mezzi: abbiamo finito cinque volte la prima missione prima di scoprire sul manuale che i dati del pilota non vengono aggiornati in caso di "comportamento antisportivo"!

Marco Auletta

Dall'interno del vostro abitacolo potete sempre controllare cosa stia succedendo di fianco.

A quanto pare le cose non sono poi andate troppo bene...

## Max

La cosa che maggiormente mi ha colpito di X-Wing è sicuramente la gestione del cielo stellato, l'effetto centrifugo-rotatorio di quest'ultimo è quanto di più realistico abbia mai visto fino ad oggi. E questa è solo la ciliegina sulla torta per un prodotto perfettamente confezionato, che ancora una volta colloca la LucasArts all'apice delle software house mondiali.
Well done.

Fuori uno!

Una violenta fase di combattimento.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'altra immagine della vostra flotta spaziale.

## TMB

**Non avevo dubbi! X-Wing ha superato Wing Commander. La grafica è qualcosa di stupefacente, ultra-fluida persino su un misero (con i tempi di oggi...) 386, la musica replica perfettamente l'intera colonna sonora e tutti gli effetti presenti nella trilogia e la giocabilità assolutamente elevatissima. Insomma alla Lucas hanno realizzato il miglior simulatore spaziale di tutti i tempi, ma del resto solo i creatori di Guerre Stellari potevano tanto!**

## BDM

**Non so che dire, X-Wing è classificabile come "il Falcon 3 dei simulatori spaziali", il nuovo gioco Lucas Arts è infatti virtualmente privo di difetti rilevanti e predilige all'azione shoot'em up di Wing Commander una pianificazione strategica ottima sotto tutti i punti di vista. Indubbiamente avrete bisogno di un po' di pratica prima di riuscire a prendere la padronanza necessaria a usare i caccia al meglio, ma vi assicuro che una volta presa confidenza con il gioco niente riuscirà a staccarvi dal monitor.**

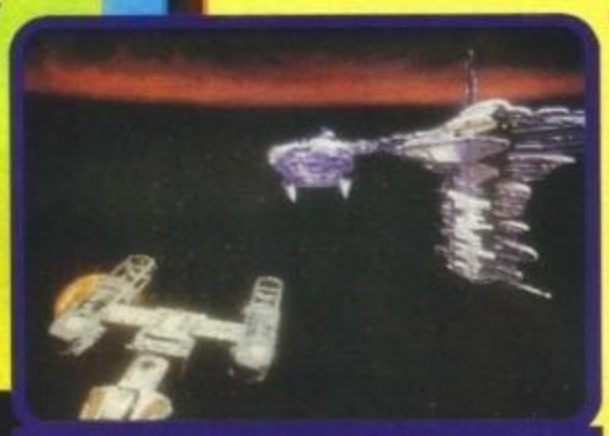
**Le musiche sono fedelissime all'originale "cinematografico" e il sistema iMUSE (acronimo di Interactive Music and Sound Effect) non può che migliorare l'atmosfera (già intrigante di per sé, grazie alla grafica).**

**Anche per ciò che riguarda la configurazione siamo messi molto bene, il minimo richiesto è un 286 (anche se vi consiglio un 386 per giocare al massimo di dettaglio!); indubbiamente "il meglio" che il mercato possa offrire in questo momento, anche se Privateer è in agguato.**

## PC

Il mio personale "indice di gradimento" di X-Wing ha avuto un andamento a dir poco bizzarro: prima di vedere il gioco vero e proprio il valore era virtualmente fuori scala talmente ero esaltato, poi appena ci ho messo le mani sopra mi sono sentito fregato, non mi convinceva, non mi entusiasmava! Dopo un paio di veloci partite e una volta assimilate tutte le opzioni ho però cambiato radicalmente idea: X-Wing è grande (sono un po' volubile, eh?)! All'inizio sembrava di stare sempre fermi, l'unica illusione di movimento era data dalle navi che si spostavano nello spazio e dalle stelle che si muovevano in maniera realistica in stile tappezzeria, ovvero giustamente non correvano verso l'X-Wing ma rimanevano disciplinatamente sul fondo (raccontato così non suona bene ma l'effetto è comunque garantito). Poi ho cambiato il livello di dettaglio (ci stavo giocando su un 386 SX a 33 Mhz e pensavo non fosse sufficiente) e ho messo tutto al massimo: la velocità non è minimamente cambiata (segno che può girare bene anche su un 286, più o meno come Epic), ma sono apparsi detriti nello spazio che mi correvano incontro a tutta velocità, astronavi molto più particolareggiate e un generale senso di soddisfazione. Mi metto a giocare con la tastiera: un disastro. Il mio X-Wing risponde malissimo, addirittura si ferma quando sparo. Passo al mouse: molto bene benissimo, peccato si debba fare "la barba" al tappetino, visto che non funziona come in Wing Commander (si sposta un puntatore a destra e si continua a volare a destra) ma come un vero simulatore di volo (se vuoi virare di 180°, ti compri un tappetino per mouse con il lato di un metro o continui a spostare verso il basso il sorcio, lo alzi e lo rimetti al punto di partenza per spostarlo di nuovo in basso; ovvero "fai la barba" - provare, prego). L'unica soluzione è il joystick, che difatti risponde divinamente (per carità, se qualcuno vuole può anche accontentarsi del mouse, personalmente non ho nulla in contrario). Il gioco vero e proprio comunque è davvero interessante: le opzioni a disposizione sono numerose e bene organizzate, le missioni sono molto varie e tutto è molto più "tattico" e strategico di Wing Commander (I e II), che così diventano dei meri arcade con poca profondità. La strumentazione dei tre caccia poi dapprima è alquanto incasinata da usare, ma si rivela ben presto versatile e intelligente, praticamente il massimo che si possa chiedere.

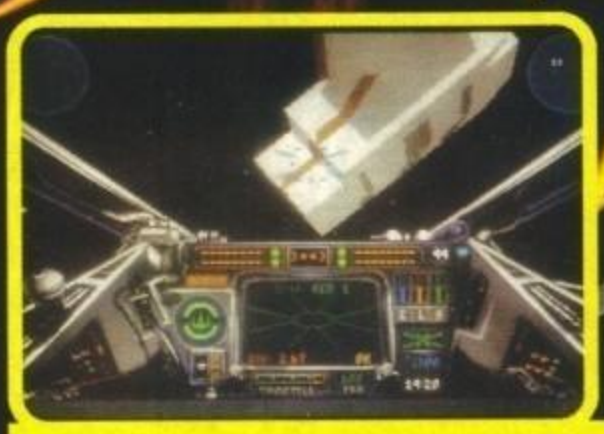
Ho qualche appunto da fare alle fasi di "dogfighting": se centrare una grossa fregata quasi immobile nello spazio è facile, non lo è altrettanto abbattere un paio di TIE che vi urlano nelle orecchie e vi girano intorno come foste fermi - fortunatamente con la pratica si risolvono i problemi, e poi se fosse troppo facile "vincere" sarebbe automaticamente meno divertente. Insomma, X-Wing è un gran bel simulatore spaziale, molto accurato, ben presentato e sopratutto entusiasmante: la LucasArts non avrebbe potuto fare di meglio (forse). Finalmente posso smetterla di giocare a Star Wars della Domark su Amiga...



Questa volta decollate con un temibilissimo Y-Wing.

| | |
|---|---|
| TECNICA: | |
| GIOCABILITÀ: | |
| INNOVAZIONE: | |
| GLOBALE | 95% |

Ed ecco il videorecorder grazie al quale rivivere i momenti più emozionanti di ogni missione, lasciandovi così la possibilità di riflettere su eventuali errori commessi.



Si tratta in questo caso di una missione d'identificazione, il vostro scopo è semplicemente quello di passare a volo radente vicino alle loro superfici, in modo da determinarne la provenienza.

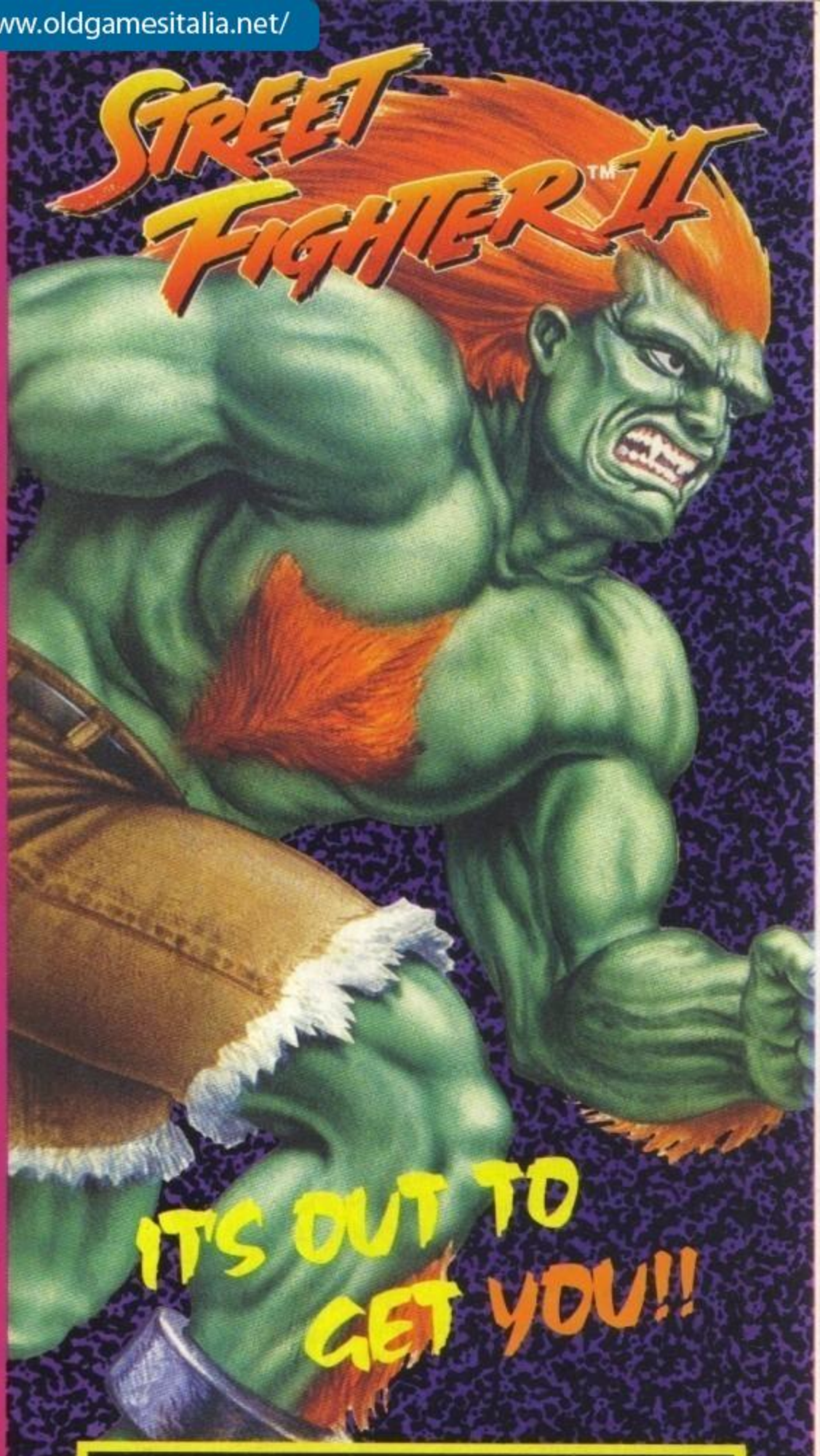
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

LEADER
DISTRIBUZIONE




**È GIUNTO IL MOMENTO DI METTERE ALLA PROVA LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ. HAI LA STOFFA PER DIVENTARE UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?**

CAPCOM USA

U.S. GOLD

| | |
|---|---|
| C64 C | L. 29.900 |
| C64 D | L. 29.900 |
| AMIGA | L. 59.900 |
| PC | L. 69.900 |

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

# MAXI TRICKS

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:
XENIA EDIZIONI - TGM
MAXI TRICKS - CASELLA
POSTALE 853 - 20121

Allora, fatemi fare un paio di conti... Ok, cinque pagine di tips possono andare benone... Cosa abbiamo questo numero? Cominciamo con la soluzione di Dylan Dog, per la quale ringrazio il caro Davide Negri, quindi la seconda ed ultima parte di quella di Sherlock Holmes e per finire quella integrale di Curse Of Enchantia... Chiudo anche perché a causa di un improvviso imprevisto questa sola pagina dei tips me la devo impaginare da solo... Che Dio me la mandi buona!

## LO SPECCHIO S'E' INFRANTO! (SETTE ANNI DI SFIGA)

Ok! Anche questa volta mi sono fatto incastrare da Max (per quanto il gatto a nove code questa volta non c'entri...), per ricopiare questa soluzione. Vabbé, lasciamo perdere le invettive e procediamo con la soluzione.

- Guardate il giornale e noterete gli articoli sulla morte di Foulches e sulle strane eruzioni vulcaniche. Fate aprire il primo cassetto a Groucho, caricate la vostra fida pistola e prendete il coltellino da un altro cassetto. Ora dovete aspettare la nipote della vittima che vi assumerà (si chiama Sarah ed è una gran f... bella ragazza). Parlatele un po', chiedetele dello zio e congedatevi.
- Potete andare da Bloch o restare a casa (i stess). Se andate da Bloch parlategli un po' e poi tornate a casa. Groucho vi dirà che è passato Wells dandovi uno speciale amuleto spazio-temporale. Andate quindi da Sarah (abita al 13 Jason Road. Ogni riferimento è puramente casuale, NdSH). Parlatele di Wells e chiedetele ancora dello zio (degli amici). Vi dirà che conosceva molto bene una certa Schatcher, che lavora al British museum. prendete la lettera nel camino, esaminate lo specchio e tornate in Craven Road, da qui sgommate al museo.
Parlate con la vecchia (del libro, Sarah, della lettera, del giornale).
Esaminate la sedia e prendete la bacchetta esagonale. Tornate a casa.
Una volta arrivati Groucho vi consegnerà una lettera, leggetela. Andate alla villa di Sarah, usate la bacchetta sullo specchio che rivelerà un doppio fondo; esaminatelo e prendete la foto ed esaminatela. Dopo averla vista tornate a casa.
Andate da Bloch e parlategli di Sarah, del pugnale, ecc., quindi ritornate nuovamente a casa e poi al museo. Dialogate con Langford e rimanete al museo. Chiedete alla Schatcher della foto e vi fornirà due nomi: Sue-Bam e Croome (appariranno due nuove icone), e poi... si torna a casa. Passate la notte con Sarah (ci avrei giurato!) e andate a trovare Bloch.
Verrete a sapere dell'omicidio della Schatcher. Parlategli di Sue-Bam. Fate visita a Sue-Bam e interrogatelo su tutto il possibile. Una volta a casa leggete dalla libreria, prima gli articoli poi gli schedari di Scotland Yard scoprendo che al negozio di Sue-Bam c'è un passaggio segreto. Ritornate nel negozio e prendete le lancette del pendolo, entrate nel passaggio ed esaminate un'insalatiera. Troverete una lettera; leggetela. Se volete leggere i libri della libreria di Sue-Bam.
Una volta a casa andate al cimitero, uccidete i tre zombi sparando loro alla testa. Scassinate l'entrata della cripta di Croome con il coltellino, quindi entrateci. Spostate la lapide e prendete la sbarra, usatela sulla tomba, ne uscirà un fantasma. Lanciategli l'amuleto e svanirà. Prendete il foglio e leggetelo quindi uscite dalla cripta, troverete Langford. Dopo avergli parlato vi ritroverete a casa vostra. Aspettate un po' di tempo suonerà il telefono. Non riuscirete a finire la conversazione perché Ann verrà uccisa. Il giorno dopo andate dal vecchio Bloch. Chiedete di Ann e chiedetegli il suo indirizzo. Andate a casa e poi da Ann. Una volta lì girate la statua e troverete la pagina di un libro. Ritornate a casa e il puzzle sarà completato: dovete correre a Stonehenge per fermare Croome, dopo una lunga spiegazione, sparate all'amuleto esagonale che Croome tiene in mano.

The End

E anche questa volta ce l'abbiamo fatta! Ci congediamo da voi facendo gli opportuni scongiuri... per i sette anni di sfortuna!!!
Shin & TMB.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SE NON ERA IL MAGGIORDOMO SARA' STATO SICURAMENTE IL CUOCO

## (Elementare Watson Parte II)

*Bene, speriamo che vi siate divertiti a scorrazzare per Londra alla ricerca di indizi. E così, come promesso, ecco quindi la seconda parte della soluzione di quest avventura.*
*Ci eravamo lasciati al porto e terminata la sequenza animata che vi viene proposta, vi troverete al solito 221B Baker Street. Andate ora alla polizia di Bow Street.*

### BOW STREET POLICE COURT

Quell'agente cocciuto non vuole proprio farvi entrare senza un pass. Andate allora a Scotland Yard e procuratevi il pass dal sergente Duncan. Tornate indietro e consegnate il pass appena ottenuto. Parlate con il signore Blackwood, quindi andate alla St. Bernard's Public House.

### ST. BERNARD'S PUBLIC HOUSE

Chiedete al tipo con il cappello informazioni sul signor Caruso. Pagatelo; quindi parlate con il signore con la giacca marrone e pagategli quello che vi chiede. Il tipo vestito di giallo vi dirà che conosce Caruso ma si rifiuterà di dirvi altro. Parlate ora con il barman e chiedetegli di parlarvi del signore vestito di giallo e della sua famiglia. Tornate ora da costui e chiedete di parlargli ancora. Quando rifiuta, minacciatelo di rivelare i suoi intrallazzi con un'altra donna alla sua famiglia. Convinto, vi dirà dove vive il signor Caruso. Andateci.

### ANTONIO CARUSO'S FLAT

Parlate con Caruso e chiedetegli di Anna e del bambino al campo giochi. Caruso vi darà alcune informazioni su Anna, come il suo indirizzo, e sul bambino come il suo interesse per i giroscopi. Guardate la foto sulla scrivania, vicino alla finestra. Ora andate via e dirigetevi al casa di Anna Carroway's.

### ALL'ESTERNO DELLA CASA DI ANNA

Guardatevi attorno, quindi bussate con il battacchio della porta. Usate ora la campana e tirate un po' di volte la corda. Usate allora le chiavi che avete preso nel camerino di Anna ed aprite la porta. Entrate.

### NELL'INGRESSO

Guardatevi attorno. Potete andare nel salotto ma non c'è nulla da fare là. Osservate il vassoio d'argento sul tavolo grande; prendete le "calling cards" e leggetele. Osservate le piante vicino alle scale; spostate le piante (un po' di terra vi cadrà mentre le spostate). Salite ora le scale e andate in camera di Anna.

### NELLA CAMERA DI ANNA

Qui troverete la donna delle pulizie; parlatele e chiedetele di Anna. Ditele che avete, di sotto, avete sporcato il pavimento con della terra. Appena se ne va, spostate la statua vicino all'angolo, prendete il diario e leggetelo. Rimettete la statua al suo posto e andate ora alla stazione di polizia di Bow Street.

### BOW STREET POLICE COURT

Parlate ancora con Blackwood. Ditegli della nota nascosta che avete trovate nel medaglione rubato. In risposta, vi dirà di contattare un venditore, tale Jaimeson. Andate da lui.

### JAIMESON'S BUYING AND SELLING

Parlate con Jaimeson e chiedetegli del medaglione. Ditegli che il medaglione è in qualche modo legato a un omicidio. Vi dirà che ha venduto il medaglione all'agenzia investigativa Moorehead & Gardner. Vi dirà che anche un'altra persona è interessata al medaglione (Robert Hunt). Andate all'agenzia investigativa.

### MOOREHEAD & GARDNER DETECTIVE AGENCY

Parlate con Violet, la receptionist, la quale vi dira che il signor Gardner è andato allo zoo, la scorsa notte, per incontrare Anna Carroway e, da allora, non è più stato visto. Datele il vostro biglietto da visita ed andate allo zoo.

### LONDON ZOOLOGICAL GARDENS

Parlate alla guardia. Quindi aprite il cancello dello zoo ed entrate. VI trovate presso la gabbia dell'elefante; osservate i cartelli e dirigetevi agli uffici amministrativi (a destra).

### ALL'ESTERNO DEGLI UFFICI

Troverete l'ispettore Gregson e un agente a guardia di un cadavere. Esaminate attentamente il corpo. Noterete i segni di artigli, la gamba rotta e le ferite alla testa. Parlate ora con l'ispettore. Aprite la porta dell'ufficio ed entrate. Parlate con il responsabile, Hollinston e chiedetegli cosa sa sull'omicidio. Vi dirà che Simon Kingsley pulì le gabbie la notte scorsa. Parlate con Watson, quindi andatevene e dirigetevi alle gabbie dei leoni (a sinistra della gabbia dell'elefante).

### LA GABBIA DEI LEONI

Osservate il terriccio e l'acqua all'interno della gabbia e notate l'oggetto rotondo mezzo sepolto nella terra. Andate ora all'appartamento di Simon Kingsley.

### A CASA DI SIMON KINGSLEY E ALLA GABBIA DEI LEONI

Chiedetegli cosa sa dell'omicidio e osservate gli stivali vicino al camino. Osservate la foto vicino alla porta. Parlate di nuovo con Kingsley e chiedetegli del fango sui suoi stivali e se c'è qualche animale che preferisce allo zoo. Chiedetegli quindi di aiutarvi ad esaminare il terriccio che si trova nella gabbia dei leoni. Ricordate l'oggetto misterioso? Osservatelo (è l'orologio di Gardner). Un pezzo di carta è incastrato in esso; è la combinazione di una cassaforte. Tornate all'agenzia investigativa Moorehead & Gardner.

### MOOREHEAD & GARDNER DETECTIVE AGENCY

Date la vostra "calling card" alla receptionist e chiedetele di vedere il signor Moorhead e ditele che Gardner è stato assassinato. Quindi parlate con il dr. Watson. Usate ora la macchina da scrivere li vicino, aprite la porta dell'ufficio ed entrate. Seguite la lunga sequenza introduttiva.

### 221B BAKER STREET E FARTINGTON'S LAW OFFICE

Parlate con Wiggins e prendete il giroscopio. Andate all'ufficio di polizia di Bow Street e parlate con Robert Hunt. Quindi andate all'ufficio legale del signor Jacob Fartington. Parlate con lui e vi darà altre informazioni su Anna. Tornate di nuovo alla Moorehead & Gardner.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TIPS

### MOOREHEAD & GARDNER DETECTIVE AGENCY

Parlate con Violet dell'omicidio di Moorehead e chiedetele dove si trova la cassaforte. Aprite la porta dell'ufficio ed entrate, guardatevi attorno, spostate il sofà e prendete il foglietto di carta sotto di esso. Osservate ora la libreria (nell'angolo in basso a destra), spostate il libro finto (vi rivelerà la cassaforte segreta). Usate adesso il pezzetto di carta con la combinazione sulla cassaforte per aprirla. Aprite la cassaforte e prendete il medaglione. Osservatelo e scoprirete un messaggio: Leggetelo; quindi dirigetevi al campo giochi.

### AL PARCO

Parlate con il dr. Watson. Quindi usate il giroscopio sul bambino. Parlategli; quindi dategli il giroscopio. Continuerà a parlarvi per un po' prima di andarsene. Raccogliete il berretto che ha dimenticato sulla staccionata. Parlate di nuovo con Watson ed osservate il berretto. Dirigetevi quindi al negozio equestre di Eddington.

### EDDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP

Parlate con il proprietario (Reginald Snipes), il quale non vi darà il nome della persona a cui ha venduto il cappello. Parlate con Watson, quindi guardatevi attorno. Usate i corni che si trovano sul vicino muro. Osservate poi i simboli delle armature di fianco ai corni. Quando i clienti cominceranno ad andarsene il signor Snipes vi darà il nome di chi ha comprato il cappello ovvero Lord Brumwell. Andate ora al maniero di Lord Brumwell.

### LORD BRUMWELL'S MANSION

Tirate la corda del campanello e parlate con il maggiordomo, il quale vi porterà da lady Brumwell. Parlatele di Paul e ditele della lettera di Anna, la quale vi dirà di parlare con Lord Brumwell. Aprite le porte della sala di consiglio di Lord Brumwell ed entrate. Parlategli e chiedetegli dove vive Robert Hunt. Quando ha finito di parlare, Lord Brumwell se ne andrà e chiuderà le porte a chiave. Siete bloccati e non potete uscire. Guardatevi attorno. Osservate il dipinto, quindi le spade sul camino. Spostate la lama di sinistra; aprite ora il dipinto e osservate la cassaforte. Guarda caso è aperta! Prendete da questa la chiave ed usatela per aprire le porte ed uscire.
Seguite la breve animazione.

### 221B BAKER STREET E APPARTAMENTO DI ROBERT HUNT

Andate all'appartamento di Robert Hunt. Guardatevi attorno e osservate il piccolo libro sul tavolo, vicino al letto. Aprite il libro e prendete il segnalibro. Osservatelo e noterete che e` una ricevuta. Aprite il baule vicino al letto e osservatelo. Usate la barra d'acciaio (che avete preso nel vicolo) sul doppio fondo del baule. Guardate ora nel suo interno, prendete i documenti e leggeteli. Parlate con il dr. Watson, quindi dirigetevi da Jaimeson.

### JAIMESON'S BUYING AND SELLING

Date la ricevuta a Jaimeson il quale vi darà una scatola di tarocchi. Osservate bene la scatola e scoprirete una piccola chiave sotto di essa. Parlate con il dr. Watson quindi dirigetevi a Covent Garden.

### COVENT GARDEN

Andate nel negozio di chiromanzia. Guardatevi attorno e osservate la scrivania. Utilizzate la chiave appena trovata per aprire il cassetto della scrivania. All'interno troverete una chiave d'argento. Osservate la grossa candela al centro; spostatela ed aprirete un muro segreto. Osservate il contenitore dietro il muro segreto. Usate la chiave d'argento per aprirlo e prendete la pergamena che si trova all'interno. Leggetela quindi uscite e andate al molo di Savoy Street.

### SAVOY STREET PIER

Guardate attraverso la finestra. All'interno vedrete Anna legata ad una bomba, pronta ad esplodere al minimo movimento. Discutetene con dr. Watson. Quindi usate la barra di metallo per aprire la porta e... KAZABOOOOOM!!!

Godetevi l'animazione finale e congratulazioni, avete risolto il mistero dell'omicidio.

by Mauro "Raistlin" Ferri


PC WARE s.r.l.
GVP ● POINT

COMPUTERS E ACCESSORI COMMODORE AMIGA
PC 386-486 MICROSYS ELECTRONICS
PERMUTE USATO>USATO / NUOVO>USATO - PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

COMPUTERS COMMODORE AMIGA

| | |
|---|---|
| AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3 (USATO) | 290 |
| AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3 | 460 |
| AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0 (USATO) | 390 |
| AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0 | 540 |
| AMIGA 600 | 460 |
| AMIGA 600 HD/20 | 670 |
| AMIGA 600 HD/30 | 740 |
| AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES (USATO) | 590 |
| AMIGA 1200 14MHZ - 2MB RAM | 670 |
| AMIGA 3000 25MHZ HD52MB - 2MB RAM | 2.390 |
| AMIGA 4000 25MHZ HD120MB - 6MB RAM | 3.590 |
| CDTV COMMODORE (USATO) | 690 |
| CDTV SYSTEM (TASTIERA+MOUSE+DRIVE) | 990 |

ESPANSIONI DI MEMORIA

| | |
|---|---|
| AMIGA 500 0,5 MB | 42 |
| AMIGA 500 1,5 MB (KICKSTART 1,3) | 126 |
| AMIGA 500 2 MB ESP. 4MB | 210 |
| AMIGA 500 4 MB | 336 |
| AMIGA 500 PLUS 1MB | 75 |
| AMIGA 600 1MB | 110 |
| AMIGA 1000 1MB ESTERNA | 150 |
| AMIGA 2000 2MB > 8MB (GVP) 0 RAM | 168 |
| AMIGA 3000 - MEMORIE ZIPP - 1MB | 75 |

MONITORS

| | |
|---|---|
| COMMODORE 1084S 14" STEREO | 340 |
| COMMODORE 1960 14" MULTISYNC | 630 |
| NEC 3D 14" MULTISYNC (USATO) | 540 |

HARD DISKS AMIGA

| | |
|---|---|
| COMMODORE A590 20MB A500 (USATO) | 350 |
| COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB (USATO) | 490 |
| SYNTHESIS HARDITAL A500 43MB ESP. 8MB | 450 |
| SYNTHESIS HARDITAL A500 85MB ESP. 8MB | 570 |
| GVP IMPACT II A500 85MB - ESP. 8MB | 990 |
| GVP IMPACT II A500 120MB - ESP. 8MB | 1.090 |
| GVP IMPACT II A500 240MB - ESP. 8MB | 1.790 |
| GVP A530 TURBO 52MB - 68030 40MHZ | 1.790 |
| GVP A530 TURBO 120MB - 68030 40MHZ | 2.090 |
| GVP IMPACT II A2000 NO HD - ESP. 8MB | 290 |
| GVP IMPACT II A2000 52MB - ESP. 8MB | 590 |
| GVP IMPACT II A2000 120MB - ESP. 8MB | 890 |
| GVP IMPACT II A2000 240MB - ESP. 8MB | 1.490 |

SCHEDE ACCELERATRICI

| | |
|---|---|
| 68020+68881 A 25 MHZ A500/A500+/A2000 | 250 |
| 68030+68882 A 25 MHZ A2000 ESP. 8MB | 650 |
| 68030+68882 A 25 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 8MB | 750 |
| 68040 A 40 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 32MB | 1.250 |
| GVP G-FORCE 030 25MHZ 1MB A2000 + SCSI | 1.190 |
| GVP G-FORCE 030 40MHZ 4MB A2000 + SCSI | 1.890 |
| GVP G-FORCE 030 50MHZ 4MB A2000 + SCSI | 2.790 |
| GVP G-FORCE 040 33MHZ 1MB A2000 + SCSI | 3.690 |
| GVP G-FORCE 040 28MHZ A3000 | 3.300 |

ACCESSORI VIDEO

| | |
|---|---|
| GENLOCK MICROGEN (NEWTRONIC) | 290 |
| GENLOCK MAXIGEN (NEWTRONIC) | 990 |
| GENLOCK ECR (USATO) | 190 |
| ED Y-C GENLOCK (ELECTRONIC DESIGN) | 990 |
| ED SIRIUS GENLOCK (ELECTRONIC DESIGN) | 1.490 |
| VIDEON 4 (NEWTRONIC) | 310 |
| DCTV PAL (16,7 MILIONI DI COLORI) | 550 |
| OPAL VISION (16,7 MILIONI DI COLORI) | 1.900 |
| GVP IMPACT VISION (A2000/A3000/A4000) | 3.290 |

ACCESSORI VARI

| | |
|---|---|
| DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE | 110 |
| ANTIFLICKER AMIGA 500¾/2000 MULTIVISION | 350 |
| ANTIFLICKER COMMODORE AMIGA 2000 | 330 |
| GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO | 126 |
| KICKROM 2.0 PER KS 1.3 / 1.3 PER KS 2.0 | 75 |
| KICKROM 1.3 PER AMIGA 600 | 75 |
| VORTEX AT ONCE PLUS (USATA) A500/2000 | 290 |
| KCS PC POWER BOARD AMIGA 500 | 250 |
| TAVOLETTA GRAFICA 12"x 12" + CURSORE | 270 |
| TAVOLETTA GRAFICA 18"x 12" + CURSORE | 490 |

STAMPANTI

| | |
|---|---|
| COMMODORE MPS 1230 9A 80C | 270 |
| COMMODORE MPS 1270 INKJET | 230 |
| COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR | 370 |
| STAR LC 20 9A 80C 180 CPS | 320 |
| STAR LC200 9A 80C 225 CPS | 440 |
| STAR LC24-20 24A 80C 210 CPS | 450 |
| STAR LC100 9A 80C + KIT COLORE | 390 |
| OKI MICROLINE 380 24A 80C 180CPS | 440 |
| HIUNDAY HDP-920 9A 136C 180CPS | 290 |
| NEC P20 24A 80C 210CPS | 540 |
| NEC P30 24A 136C 210CPS | 750 |
| DICONIX 150 PLUS INKJET PORTATILE + BORSA | 450 |
| HP DESKJET 500 INKJET 300x300 DPI | 690 |
| HP DESKJET 500C INKJET COLOR 300x300 DPI | 990 |
| HP DESKJET 550C INKJET COLOR 300x300 DPI | 1.190 |
| HP LASERJET IIP PLUS | 1.190 |
| HP PAINTJET INKJET A COLORI (SERIALE) | 750 |
| XEROX 4020 INKJET A COLORI (USATA) | 750 |

SHOW ROOM E UFFICI: VIA G. MARCONI 21
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL 06/791.21.21 - TEL+FAX 06/791.06.43
ORARIO: LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA ALL'INGROSSO E PER CORRISPONDENZA
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE CONTRASSEGNO TRAMITE CORRIERE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

PC MICROSYS ELECTRONICS
CONFIGURAZIONE: CASE DESKTOP O MINITOWER CON DISPLAY - RAM 4MB - DRIVE 1.44 MB - CONTROLLER PER 2HD + 2FD + 2SER/1PAR/1JOY HARD DISK 105 MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI - MOUSE MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE + MANUALI

| | |
|---|---|
| 386SX-33 1MB HD 105MB VGA 1MB | 990 |
| 386DX-40 4MB HD 105MB VGA 1MB | 1.290 |
| 486DX-33 4MB HD 105MB VGA 1MB | 1.690 |
| 486DX2-50 4MB HD 105MB VGA 1MB | 1.890 |
| 486DX2-66 4MB HD 105MB VGA 1MB | 2.190 |
| VARIAZIONI: HD 210MB 11msec | + 300 |
| SCHEDA VGA 1MB CIRRUS LOGIC | + 200 |
| NOTEBOOK 386SX-25 2MB HD80MB | 1.990 |
| HARD DISK 45MB 28 ms | 290 |
| HARD DISK 105MB 14 ms 32K CACHE | 450 |
| HARD DISK 130MB 17 ms | 550 |
| HARD DISK 210MB 11 ms 64K CACHE | 750 |
| HARD DISK 360MB 12 ms CONNER | 1.490 |
| SCHEDE VIDEO VGA ACUMOS 256KB | 50 |
| OAK 077 1MB (1280x1024) | 90 |
| TSENG ET4064 1MB (64K COLORS) | 190 |
| NCR 1MB ESP. 2MB (1280x1024x256C) | 190 |
| S3 1MB VRAM - WINDOWS ACCELERATOR | 290 |
| CIRRUS LOGIC (16,7 MILIONI DI COLORI) | 290 |
| MONITORS 14" VGA B/N FLAT SCREEN | 160 |
| ROYAL 14" 1024x768x0,28 | 440 |
| TRUST 15" 1280x1024x0,28 N.I. | 750 |
| ROYAL 17" 1280x1024x0,26 N.I. | 1.290 |
| SAMPO 20" 1024x768 x0,31 N.I. | 1.690 |
| NEC 3FG 15" 1024x768x0,28 | 950 |
| NEC 4FG 15" 1024x768x0,28 N.I. | 1.290 |
| NEC 5FG 17" 1280x1024x0,28 N.I. | 2.190 |
| NEC 6FG 21" 1280x1024x0,28 N.I. | 3.850 |
| SONY TRINITRON 14" - 1024x768x0,25 N.I. | 1.140 |
| SONY TRINITRON 17" - 1024x768x0,25 N.I. | 2.190 |
| SONY TRINITRON 20" - 1280 x1024x0,30 N.I. | 4.490 |
| SCHEDA SOUND BLASTER PRO BASIC | 230 |
| SCHEDA SOUND BLASTER PRO + MIDI | 290 |
| VIDEO BLASTER | 490 |
| MM S.B. KIT (CD ROM+7CD+SB PRO+BOX) | 890 |
| HANDY SCANNER GENIUS B/W 256 | 240 |
| HANDY SCANNER GENIUS COLOR + OCR | 490 |
| WINDOWS 3.1 IN ITALIANO ORIGINALE | 125 |
| MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE | 75 |




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ED COMPUTERS

by ELETTRODATA

PORTAZIONE DIRETTA

# OFFERTE LOW COST 1993

## ED 386/SX

25 MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, VGA 256K
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA

**L. 1.390.000**

## ED 486/SX

25 MHz, 4MB RAM
HD 120MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA

**L. 1.890.000**

# OFFERTA PROFESSIONAL!!

## ED 486/50 EISA

**L. 3.140.000**

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB, SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game, Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

CORREDO OMAGGIO ALLE CONFIGURAZIONI:

Mouse + MS DOS 5.0 e WINDOWS 3.1 Originali in italiano!!

PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI. OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 720.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 – NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX ad alta velocita' (14.400 baud)' ZyXEL U-1496-E L. 750.000

## STAMPANTI STAR e HEWLETT PACKARD

| | | | |
|---|---|---|---|
| LC 20 (9 aghi) | L. 310.000 | DESKJET 500 | L. 650.000 |
| LC 100 Colori | L. 370.000 | DESKJET 550C | L. 1.050.000 |
| LC 24-20 (24 aghi) | L. 490.000 | LASERJET IIIP | L. 1.640.000 |
| LC 24-200 Colori | L. 610.000 | LASERJET IV | L. 2.450.000 |

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vendita e Assistenza: | MILANO | VIA MECENATE 76/4 | TEL. 02/58012050 |
| Negozi e Show Room: | MILANO | VIA ILLIRICO 2 | TEL. 02/70125167 |
| | BRESCIA | MARCHENO V.T. | TEL. 030/8960207 |

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

# Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

## TELEFONA ALLO 030/8981811

### COMMODORE

| | |
|---|---|
| -AMIGA 600 | L. 500.000 |
| -AMIGA 600 HD 30 MB | L. 850.000 |
| -C.D.T.V. | L. 1.050.000 |
| -AMIGA 3000 HD 52 MB 25 MHZ | L. 2.700.000 |
| -AMIGA 3000 HD 100 MB 25 MHZ | L. 3.200.000 |
| -AMIGA 4000 | TELEFONARE |

### ACCESSORI AMIGA

| | |
|---|---|
| -EXP. 512K A500/A500 PLUS | L. 50.000 |
| -EXP. 1MB A500 PLUS | L. 150.000 |
| -EXP. 1MB A600 | L. 150.000 |
| -A570 CD ROM A500/A500 PLUS | L. 650.000 |
| -MONITOR 1084 S | L. 400.000 |
| -MONITOR 1960 COLORI MULTISYNC | L. 700.000 |
| -SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ | L. 900.000 |
| -KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS | L. 70.000 |
| -KICKSTART 2.0 PER A500 | L. 70.000 |
| -ALTRI ACCESSORI | TELEFONARE |

### IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM
  HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 1.050.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO

- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.300.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.800.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

**SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!**

## TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA

## GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COME D'INCANTO...

## *la soluzione*

**Per tutti coloro che ancora non sono riusciti a portare a termine l'affascinante Curse of Enchantia della Core Design eccovi la soluzione integrale che vi guiderà fino alla sua felice conclusione...**

CELLA. Grida HELP e raccogli la chiave persa dalla guardia. Apri le catene e spostati un poco a destra: spinge il muro e raccogli la graffetta. Sul lato opposto alla porta raccogli la moneta. Apri la porta con la graffetta ed esci.

CORRIDOIO. Raccogli la boccia col pesce. Percorri il corridoio evitando le mazzate (con abili finte) e raccogli diamanti e monete. Al termine del corridoio ti troverai su di un dirupo e cadrai in acqua.

SUL FONDO. Indossa la boccia come casco. Spingi la grata per liberare il pesce. Raccogli il verme e dallo al pesce del chiosco che scapperà senza darti nulla. Grida allora HELP e il pescetto che hai liberato ti porterà una conchiglia: raccoglila e dalla alla tartaruga che ti porterà oltre le alghe elettriche.
Raccogli il bastone e usalo per allontanare gli squali e spicca un salto per oltrepassare il bivalve gigante. Usa il bastone per fare leva sul tappo e uscire.

GROTTE. Raccogli tutti i sassi che trovi e portali all'eremita fino a che non ti darà un amuleto. Nella grotta coi quattro buchi osservali tutti fino a che la bestiola di quello a destra lo lascerà libero. Raccogli il bastoncino che vi troverai dentro. Raccogli il muschio. Nella grotta con un solo buco raccogli il computer. Vai nella grotta col masso e la tavola; metti questa sul masso e lancia il computer che ti proietterà sulla sporgenza della roccia dove raccoglierai la calamita.
Sovrapponi calamita e amuleto e nella stanza dove hai trovato il computer usali per prendere il rocchetto di filo. Tendi questo fra i due anelli dove passa il fantasma di fango che perderà un pezzo: raccoglilo. Vai al pozzo e gettaci dentro la moneta: compare un genio (non Max, ma un altro) che ti offrirà tre possibili contropartite: accetta il cappello, indossalo e passa sotto la frana. Arrivato al fondo del pozzo indossa una mistura di muschio, fango e bastone (egoiste!) e sarai issato fuori.

STRADA E VILLAGGIO (1). Incontri un brigante che sverrà ai tuoi piedi (non era Egoiste, ma Ascel No. 5!). Prendigli il denaro e maramaldeggialo con la sua sciabola. Al primo negozio, il macellaio, entra e dai soldi per avere un pezzo di carne che mangerai subito. Entra nella taverna, ma sarai cacciato: non importa; vai alla fontana, dietro la quale raccogli il diamante e la moneta. A sinistra troverai la bottega della foca maga (cugina della foca monaca), la quale, in cambio di soldi, ti dirà di andare dal mago. Torna alla fontana e vai a nord: qui c'è la casa del suddetto. Questi, in cambio del solito denaro, ti spedirà dritto dritto su di uno strapiombo.

BURRONE. Percorri il sentiero raccogliendo tutto ciò che puoi vedere. Spingi il masso e poi saltaci sopra. Più avanti troverai una interruzione nel sentiero: sulla parete ci sono dei pulsanti che devi premere nell'ordine 4, 2, 1 per fare comparire una passerella. Se sbagli qualcosa e cadi, comparirà el condor pasa che ti riporterà all'inizio del sentiero. Indossa i guanti che avevi raccolto all'inizio del sentiero per allontanare la creatura che ti sbarra la strada. Più avanti raccogli la corda. Scegli il tempo fra una frana e l' altra per passare oltre, rifugiandoti, se necessario, negli anfratti: in uno di questi troverai una tazza con la quale raccoglierai il sasso che ti cade in testa. Lancialo per fare cadere il grosso masso che ti servirà da passerella. Lancia la corda per passare lo strapiombo seguente. Osserva il messaggio sulla parete e alla fine del sentiero grida ciò che hai letto (apriti sesamo, of course) e si aprirà un antro dove un oracolo ed un pennuto ti consiglieranno di raccogliere un ventilatore ed un estintore.

VILLAGGIO 2. Ti ritroverai così in paese. Torna dalla foca che, con la solita procedura, ti indicherà di andare al negozio di costumi: dai i soldi al proprietario che ti darà un vestito da donna. Esci e torna dal mago: consueto esborso e ti ritroverai con un mascherone sulla testa (viva, viva il carnevale). Con questo potrai passare davanti alla guardia-coleottero vicino alla foca.

PERIFERIA. Giungerai ad uno spiazzo con un'orchestrina: a sinistra, dietro un mucchio di fieno c'è un fermaglio per capelli che raccoglierai. Procedendo sotto i lapilli vedrai e prenderai un vassoio. Lasciati cadere nel burrone e troverai una bocca saltellante. Procedi verso il relitto ed a sinistra di questo troverai una musicassetta. Vai ancora a sinistra ed in un mucchio di robaccia troverai una calza. Torna sui tuoi passi e vedrai, a destra del galeone, un mucchio di monete: riempi con queste la calza e colpisci il robot a guardia della nave. Entra e prendi le due assi che vanno disposte una orizzontalmente ed una verticalmente nel punto dove il rigagnolo è più stretto. Passa dall'altra parte e raccogli la carta vetrata. Esci, vai a sinistra e dove hai trovato la musicassetta lasciati cadere: ti ritroverai all'altro livello. A destra dell'orchestra c'è un naso: infilagli dentro il fermaglio e salterà via. Raccogli la penna e il francobollo dietro il mucchio di rottami e vai al cumolo di lettere: raccogline una, affrancala ed imbucala. Torna giù e raccogli nel primo mucchio un telecomando. Risali, metti la musicassetta nello stereo davanti all' orchestra e spingi il telecomando: la cassetta ti ritornerà



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



registrata. Portala al ragazzo davanti alla grotta ed egli ti darà in cambio una tessera magnetica con la quale puoi aprire la porta a destra del complessino. Ti ritroverai su di una nuvola dove c'è un sacco da raccogliere. C'è però un problema: il vento ti spinge indietro. Vai allora in direzione opposta e quando il vento ti spingerà verso il sacco, voltati velocemente e raccoglilo e quindi lasciati cadere. Entra nella grotta dove c'era il ragazzo e grida HELP: ci sarà una frana che porterà alla luce una bottiglietta: raccoglila ed esci. A destra cadrà dal cielo una porta: entraci.
Osserva il muro e poi usa su questo il liquido della bottiglia e la carta vetrata: comparirà un pulsante. Premilo per fare alzare la grata. Getta sulla piastra elettrica il sacco ed il vassoio e passa oltre. Raccogli il ventilatore e con la graffetta apri la porta.

VILLAGGIO 3. Vai direttamente dal mercante di costumi, entra nella cabina di prova ed indossa l' abito femminile: si aprirà una porta, varcata la quale ti ritroverai al...

POLO. Raccogli l'asse, lanciala sul buco dove salta il pesce e raccogli il medesimo. Vai a destra e prendi la bomboletta spray. Giunto all'igloo, prima di avvicinare l'eschimese, spruzza (indossa) lo spray (atai paraflu), quindi vai da lui e scambia il pesce con la canna da pesca. Vai a sinistra fino al blocco di ghiaccio, spezza (combatti) la canna che brucierà, liberando dal blocco un esserino verde; più tardi troverai qui un sasso da raccogliere. Arrivato al mostro mangia foche, raccogli e tiragli le palle di neve: inciamperà per inseguirti, liberando così la fochina. Vai in alto fino all'ultimo quadro a sinistra, dove troverai la foca addormentata: usala come ponte per passare sull'altra riva; qui grida HELP e l'esserino verde comparirà scavando un foro nel ghiaccio, foro attraverso il quale uscirai. Ti troverai quindi su di una riva con una barca: saltaci sopra, ma naufragherà presto. Lancia allora il sasso ed emergerà un serpente marino (Nessie?) che ti traghetterà ai piedi del castello di ghiaccio. Noterai sulla destra del portone delle colonnine di ghiaccio: queste vanno tirate dalla più corta alla più lunga (2, 3, 1, 4): si aprirà la porta e potrai entrare.

CASTELLO DI GHIACCIO. Prendi subito il badile. Troverai una tavola con dei dadi: raccoglili e tirali e ogni volta si aprirà nel corridoio una stanza diversa. Qui devi raccogliere tutti gli oggetti che trovi: un cric, una pistola (combatti la mensola col badile), un cubetto di ghiaccio, una lente, un megafono, un pezzo di stalattite (combatti con badile). Metti la pistola nella fondina che c'è nel corridoio sulla sinistra ed il marchingegno si abbasserà permettendoti di recuperare altri due oggetti: un fondo di bicchiere ed una bottiglietta. In fondo al corridoio raccogli il fischietto.
Guarda nel buco e vedrai il tuo amico: sovrapponi fischietto e megafono ed usali: si aprirà un passaggio attraverso cui passare. Ti verrai così a trovare in una stanza con un raggio laser: metti nel primo foro la lente, nel secondo (dove il laser è stato riflesso) il cubetto, poi la stalattite ed infine il pezzo di vetro. Si crea così un corto circuito che interrompe il raggio: usa il cric per allargare l'apertura e uscire.
Ti trovi ora nella sala del trono dove la regina delle nevi ti lancia contro incantesimi congelanti: un attimo prima che lei stia per lanciarli, cicca su salto ed apparirà una freccetta: clicca ancora su questa per saltare ed evitare di essere colpito; così per due o tre volte, secondo la rapidità con la quale raggiungerai il trono per sedertici. Vieni quindi proiettato in un atrio dove una mano gigante ti afferra: indossa il liquido della bottiglietta e scivolerai dalla presa.
Percorri il corridoio raccogliendo il fiammifero e la sua scatola ed arriverai in una stanza con un omone verde. Nasconditi dietro la stalattite e lascialo addormentare, quindi avvicinati piano, ma si sveglierà ugualmente: ripeti l'operazione fino a che non ti riuscirà di infilargli il fiammifero sotto le unghie dei piedi; quindi spingi la scatola e il fiammifero si accenderà. L'omone salterà in aria, sfondando il soffitto. Raccogli finalmente l'estintore e a questo punto comparirà il venditore di vestiti per riportarti in paese (giro, giro tondo come è bello il mondo).

VILLAGGIO 4. Vai dalla foca indovina che ti manderà ancora dal mago che, per un modico compenso ti spedirà... Sotto terra! Qui, però, grazie ad un osso riuscirai a scavarti una via d' uscita.

CIMITERO. Esci dalla tomba e raccogli la pala; attira il vampiro e fallo cadere nella tua fossa. Compare un secondo vampiro: sorprendilo alle spalle e attaccalo con la pala. Lo ritroverai poco più avanti: spingigli la lapide su di un piede.
Raccogli la testa d'aglio, ritrova il vampiro, mangiala e alitagli in faccia (prima il brigante che sviene, poi l'eschimese, ora il vampiro: non è che non ti lavi i denti dall'inizio dell'avventura?).
Raccogli i piatti da musica e poi il crocefisso; attacca nuovamente usando quest'ultimo e poi raccogli il vassoio e, più in là, la lucidatrice.
Ritrova ancora il tuo nemico e, piombatogli alle spalle, sbattigli i piatti sulle orecchie: questo è troppo anche per lui che, presa la valigia, se ne va. Approfittane per uscire anche tu dal cimitero.

FORESTA. Procedi diritto fino ad un cancello: spingilo e procedi verso il castello.

CASTELLO. Entra e vai a sinistra, nel salone. Raccogli l'anello e torna verso l'entrata per dirigerti poi a destra. Entra in biblioteca e sposta un libro per far aprire un passaggio segreto. Qui trovi finalmente la maga, fonte di tutti i tuoi guai. Vieni irresistibilmente attirato al centro della stanza dove un fantasma ti attacca: aspiralo con la lucidatrice (se è Hoover è meglio). La perfida ti attacca lanciandoti una palla di fuoco, ma tu la neutralizzerai con l'estintore. Ti lancerà allora un raggio disintegrante, ma, grazie al ventilatore lo rimanderai al mittente e la maga crollerà al suolo: è ora il tuo turno di attaccare.
Usa l'anello ed ella sarà definitivamente sconfitta!
Potrai finalmente ritornare a casa, dove la tua sorellina ti aspetta per finire la partita di baseball interrotta.

Marco (Marco) ERNST

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER**
- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo sconto 30%

# RED e BLACK computer

Via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO)
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

**CONSOLE**

| | |
|---|---|
| - Megadrive | £. 260.000 |
| - Super Famicom | £. 330.000 |
| - Game Gear | £. 270.000 |

**DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER**

| | | |
|---|---|---|
| Amiga 600 HD 40 | £. | 890.000 |
| Amiga 600 | £. | 520.000 |
| Monitor per Amiga | £. | 470.000 |
| Amiga 3000 HD 50 | £. | 2.750.000 |
| CDTV per Amiga 500 | £. | 750.000 |
| CDTV multi media | £. | 990.000 |
| Drive per Amiga | £. | 160.000 |
| Espansione per Amiga 500 | £. | 170.000 |
| Espansione per Amiga 600 | £. | 170.000 |

**NOVITÀ**

| | | |
|---|---|---|
| Amiga 4000 | £. | 4.050.000 |
| Amiga 1200 | £. | 800.000 |
| A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga | £. | 2.500.000 |
| DCTV 16 mil. colori per Amiga | £. | 950.000 |
| Monitor 1960 Commodore M. Sinc | £. | 850.000 |

| | | |
|---|---|---|
| AT 286/16 MHZ - HD 40 | £. | 890.000 |
| AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad | £. | 1.390.000 |
| AT 386/20 MHZ - HD 40 | £. | 1.120.000 |
| AT 386/40 MHZ - HD 40 | £. | 1.250.000 |
| AT 486/33 MHZ - HD 40 | £. | 1.790.000 |
| Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad | £. | 8.900.000 |
| AT 486/25 SX - HD 40 | £. | 1.390.000 |
| AT 486/66 DX - HD 120 4 MB | £. | 3.460.000 |

| | | |
|---|---|---|
| Stampanti laser C-ITOH 4 plus | £. | 1.300.000 |
| Stampanti Kodak INKJET color | £. | 950.000 |
| Stampanti Commodore 1550 color | £. | 480.000 |
| Stampanti Star LC 20 B/N | £. | 390.000 |
| Stampanti Star LC 100 color | £. | 490.000 |
| Stampanti Star LC 24-20 B/N | £. | 650.000 |
| Monitor TRL Multisine VGA 14" | £. | 590.000 |
| Monitor Hantarex VGA 14" | £. | 490.000 |
| Monitor TRL VGA 19" | £. | 1.550.000 |

**VINCERE AL LOTTO NON É UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS** per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritardi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità visione programma presso la nostra sede

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE INGROSSO E AL MINUTO

# PAGAMENTI DILAZIONATI!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutto su:

GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE A SOLE L. 9.900 con Dischetto da 3 1/2

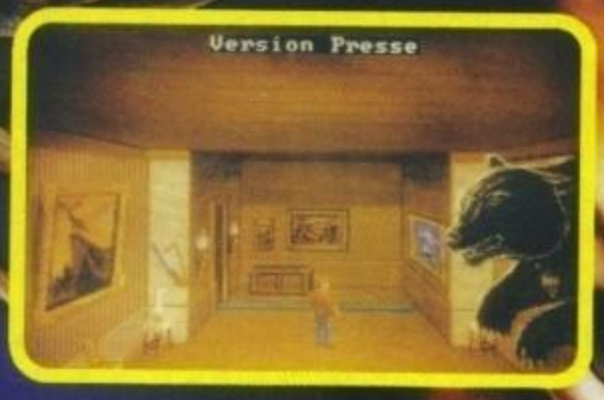
BELLAVANTE DESIGN STUDIO-MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

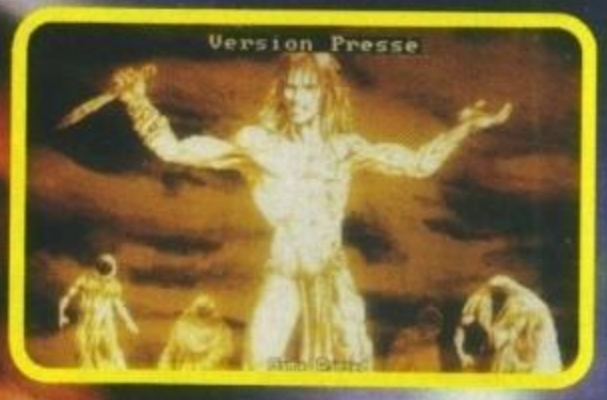
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






**Ombre tetre nella notte, macabri rituali, antichi santuari e spietati sacrifici. Le stelle sono nella giusta posizione, l'orrore è alla porta... Cthulhu è tornato e vuole sangue fresco!**



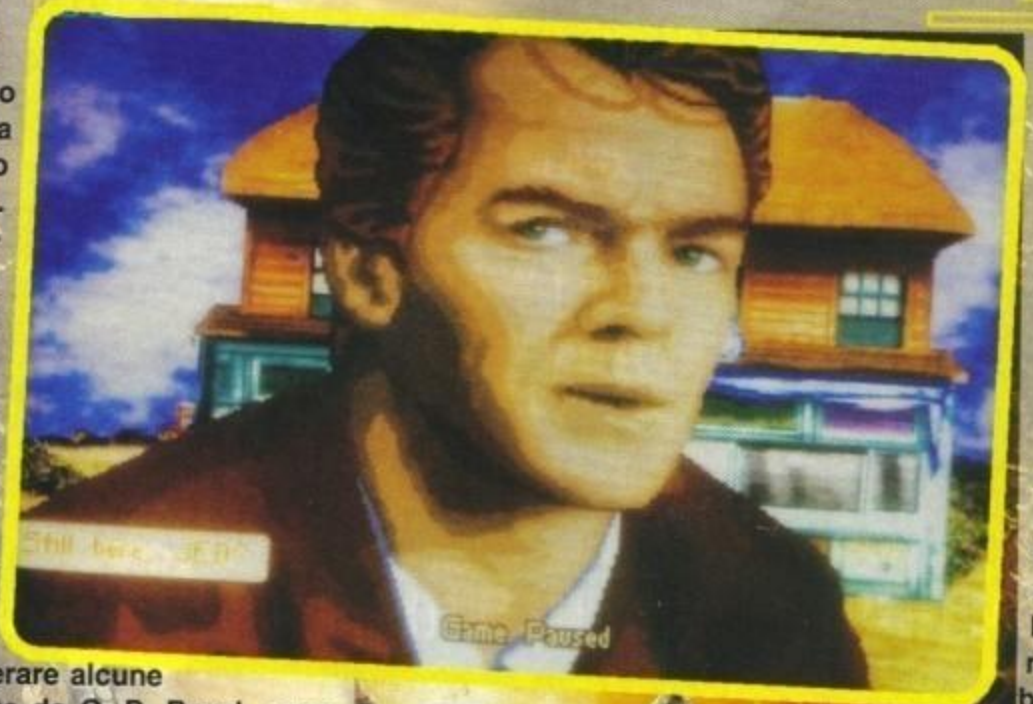

# Shadow of the Comet

THE GAMES machine STAR PLAYER

Londra. Marzo 1910. Una tranquilla giornata sulla soglia della primavera, preannunciata da un timido sole tiepido che fa capolino tra le alte nuvole. Una tranquilla giornata, come tante altre, anche per Randolph Parker, astro nascente dell'astronomia britannica costantemente impegnato nei suoi studi e nelle sue ricerche... ma destinata a cambiare la sua vita in maniera definitiva!

La mattina è cominciata bene per il giovane studioso, che grazie a una serie di fortunate coincidenze e a un profondo impegno lavorativo sta attraversando un periodo particolarmente positivo. Un'abbondante colazione e poi via, verso l'immenso British Museum, lo stesso luogo in cui era nata, tanti anni prima, la sua passione per le stelle e in cui continuava a effettuare ricerche per conto della propria università. L'obbiettivo del giorno sarebbe stato quello di recuperare alcune informazioni manoscritte da G. P. Bond, capo della prima spedizione americana giunta in Europa per osservare un'eclissi solare. Si trattava di dati apparentemente poco importanti, ma che avrebbero potuto fornire utili indicazioni per le sue attuali ricerche. Cercando tra gli enormi e polverosi scaffali della biblioteca del museo, Parker trova invece qualcosa di molto più interessante e affascinante: sepolto da cumuli di carte e libri vari, dimenticato da chissà quanto tempo, in fondo a una delle librerie si trovava il diario personale di Lord Boleskine, un emergente astronomo del 1800, improvvisamente impazzito durante un viaggio. Inutile dire che un giovane e intraprendente scienziato, totalmente dedito alla ricerca e allo studio, non poteva riuscire a vincere la tentazione di trafugare il libretto per leggerselo poi con calma a casa propria...

Così, quella sera, Parker comincia a sfogliare - con estrema cautela - le vecchie pagine impolverate, tenute insieme solo da una sgualcita copertina di pelle. Il diario risale a una settantina di anni prima, proprio il periodo in cui Lord Boleskine ebbe l'incidente. Superate alcune pagine contenenti un breve riassunto dei risultati ottenuti dallo studioso fino a quel momento, molti dei quali erano anche errati, il giovane e sempre più emozionato astronomo raggiunge finalmente la parte che più lo interessa: pochi giorni prima di essere ritrovato in stato catatonico dalla polizia americana, Lord Boleskine si era recato a Illsmouth, nel New England, per effettuare una particolareggiata osservazione della cometa di Halley. Secondo alcune informazioni riportate sul vecchio diario, sembra che nella zona di Illsmouth esi-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



stesse un luogo da cui le stelle erano visibili con una nitidezza incredibile; la sua esatta ubicazione non è riportata, ma un rozzo disegno fornisce alcune vaghe informazioni. Proprio durante l'osservazione, Lord Boleskine impazzì improvvisamente e il suo nome fu presto dimenticato negli ambiti scientifici...
Un racconto decisamente interessante, soprattutto considerato il fatto che da lì a poco tempo la cometa di Halley sarebbe nuovamente passata sopra al New England. Se davvero esiste un luogo dal quale è possibile effettuare osservazioni particolareggiate del fenomeno, Parker deve assolutamente trovare il modo di raggiungerlo!
La mattina successiva il giovane studioso si precipita immediatamente alla propria università. L'emozione per la scoperta, nella quale nutre assoluta fiducia, riempie Parker di entusiasmo, ma non sembra avere lo stesso effetto anche sul rettore del dipartimento di Fisica e Astronomia: l'università sta attraversando un momento non particolarmente felice, e l'idea di concedere la sovvenzione necessaria per intraprendere un simile viaggio, interamente basato sulle supposizioni di un vecchio pazzo, non trova la minima risposta. Inutili si rivelano le insistenze del giovane astronomo, che hanno come unico risultato quello di irritare a dismisura lo scorbutico rettore. Così Parker, dimostrando per l'ennesima volta la propria intraprendenza, decide di prendersi una vacanza dal lavoro e dallo studio, e di cercare qualcuno che gli possa pagare il viaggio e le spese di soggiorno. Purtroppo non si tratta affatto di un'impresa semplice. Tutte le associazioni scientifiche della città non sembrano nutrire una grande fiducia nelle parole di Lord Boleskine e, malgrado la fama di Parker, la sovvenzione non arriva. Poi, finalmente, dopo tre giorni di estenuanti ricerche, la mente dell'astronomo si illumina: chi più di una rivista scientifica può essere interessata in una simile impresa? In fondo il viaggio potrebbe fruttare fotografie a dir poco spettacolari!
Quattro ore dopo Parker è seduto in un elegante ufficio nel centro di Londra e ascolta emozionato le parole di W.B. Griffith, direttore responsabile di una delle più prestigiose riviste scientifiche del paese: finalmente qualcuno è disposto a dargli fiducia.
La partenza viene fissata da lì a pochissimo tempo: una nave lascierà il porto nel giro di un'ora e Parker dovrà esservi sopra. Tutto il suo materiale gli sarà spedito al più presto dal giornale, mentre verranno presi i contatti necessari per fornire al giovane astronomo un alloggio confortevole e un po' di assistenza nella ricerca.

Così il viaggio comincia, alla ricerca di un fantomatico luogo dal quale la luce delle stelle dovrebbe essere più limpida. I lunghi giorni trascorsi sulla nave danno tempo a Parker di riflettere un po'. In fondo il suo rettore aveva ragione di essere infuriato con lui e le teorie di Boleskine vanno contro a ogni sua nozione scientifica. Probabilmente tutto il viaggio si rivelerà un bidone, forse non riuscirà neppure a vederla, la cometa... non sa spiegarsi cosa lo ha spinto ad agire in questo modo; non è nel suo carattere!

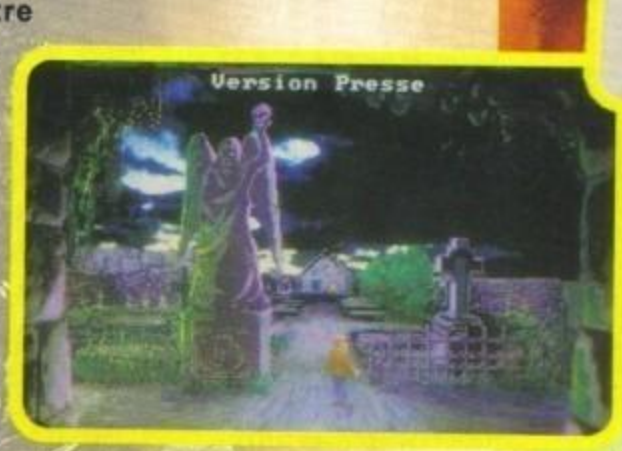
Al suo arrivo nella piccola cittadina di Illsmouth, Parker trova due persone ad attenderlo: il Dottor Cobble, contattato da Mr. Griffith, e il sindaco A. Arlington. Una breve viaggio con la diligenza, e l'astronomo viene condotto fino alla casa che il giornale ha preso in affitto per lui. Qui i due uomini si congedano e lasciano che lo studioso si riposi e sistemi la propria roba nelle sue stanze...
A questo punto ha inizio il gioco vero e proprio. Controllando lo zelante astronomo, bisogna cercare di raccogliere più informazioni possibili sul conto di Lord Boleskine e sul luogo da cui si dovrebbero poter osservare le stelle. Mancano solo tre giorni al passaggio della cometa, quindi è meglio fare in fretta.
La cittadina di Illsmouth si rivela subito in tutto il proprio splendore: una dozzina di case in perfetto stile americano, una popolazione prevalentemente xenofoba e i servizi pubblici in funzione dalle 14 alle 14.30; viene quasi da rimpiangere la fredda ma rassicurante nebbia di Londra. Cercare informazioni, considerata la disponibilità media degli abitanti, può non essere estremamente semplice. Fortunatamente il Dr. Cobble sarà più che felice di poter aiutare in qualche modo il giovane ricercatore, mettendo a sua disposizione i propri libri e la propria

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

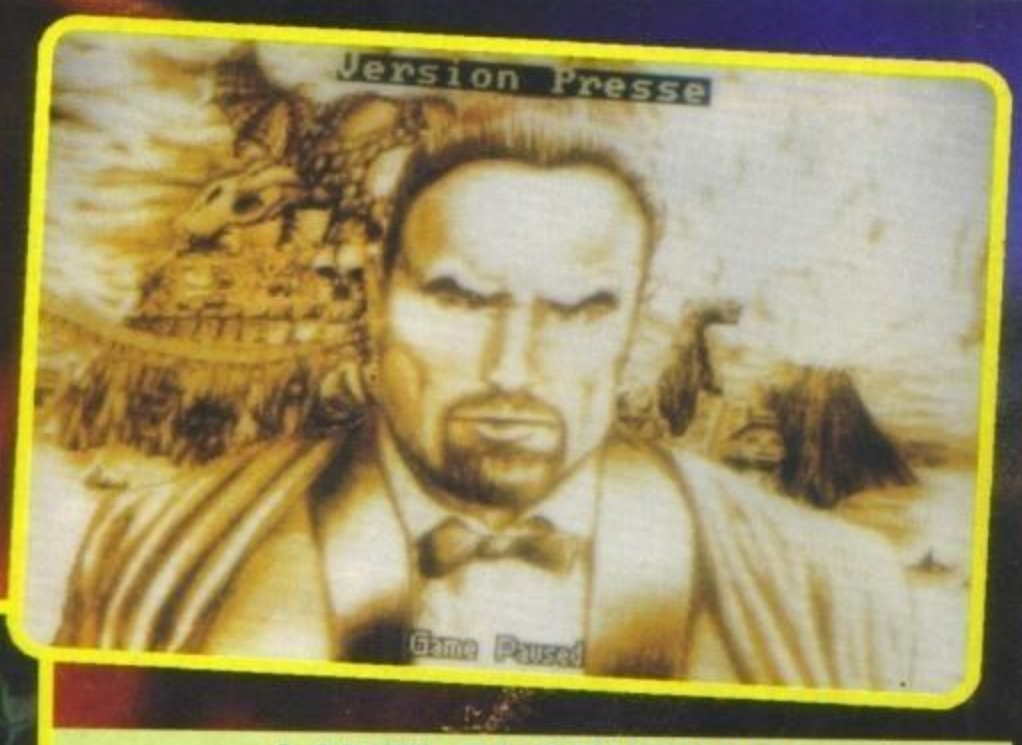
http://www.oldgamesitalia.net/

# Shadow of the Comet

conoscenza della cittadina.
Il gioco è ovviamente un adventure, nell'ormai classico stile di Monkey Island e Indiana Jones. Attraverso il mouse o la tastiera (personalmente preferisco quest'ultima!) Parker viene guidato nella sua ricerca. Oltre al normale movimento è possibile guardare con attenzione i vari oggetti presenti sullo schermo, dialogare con i personaggi della città, raccogliere e utilizzare gli oggetti o consultare il proprio inventario. Oltre a tutto il resto, Parker porta sempre con se un comodissimo diario, nel quale vengono automaticamente segnate tutte le scoperte eseguite durante la partita, evitando in tal modo il fastidio di dover prendere appunti. Nell'opzione dialoghi è sufficiente scegliere la frase più adatta tra quelle che vengono proposte, evitando così il problema di eventuali incomprensioni di vocaboli da parte del computer, mentre un'utilissima linea bianca vi segnala eventuali oggetti da raccogliere all'interno delle diverse locazioni, opzione utilissima per evitare di rifarsi gli occhi cercando di cogliere i particolari all'interno delle schermate digitalizzate.




L'atmosfera che si respira all'interno del gioco è quella classica dei racconti di H.P. Lovecraft, con atmosfere tetre e personaggi che sembrano conservare terribili segreti ma non sono disposte a svelarli. L'elemento horror è sviluppato in maniera estremamente sottile e ponderata, e si rende palese solo nella parte conclusiva dell'avventura, pur trasparendo continuamente attraverso dialoghi e piccoli particolari. Inutile dire che dietro all'improvvisa pazzia di Lord Boleskine si nasconde qualcosa di più che non una semplice osservazione astronomica, cosa che risulterà evidente fin dai primi dialoghi. Capita spesso di trovarsi in situazioni che sembrano non avere alcuna via di uscita, ma è sufficiente utilizzare in maniera ragionata gli oggetti raccolti sul proprio cammino o sviluppare i dialoghi con un po' di furbizia per riuscire a superare qualsiasi ostacolo. La parte più snervante di tutto il gioco è sicuramente l'interazione con i personaggi che, volutamente, tenderanno a non essere di nessun aiuto e a ostacolare il povero Parker in ogni modo, ma molte volte basta un po' di gentilezza per riuscire a ottenere risultati totalmente inaspettati. La grafica, che come abbiamo già detto è digitalizzata, risulta essere particolarmente adatta al tipo di atmosfera cupa e tetra, soprattutto quando ci si trova all'interno del bosco che circonda la cittadina, e anche il sonoro partecipa attivamente nel darvi l'impressione che a solo pochi metri da voi, magari oltre a una porta chiusa, si stia consumando qualche macabro rituale. Tutta la città sembra brulicare di volti ostili, ogni persona incontrata per la strada sembra conoscere fatti misteriosi e terribili; la gente guarda Parker con la stessa espressione che si potrebbe rivolgere a un condannato a morte, e sembra quasi divertirsi all'idea...
Insomma, Shadow of the Comet riesce a ricreare in maniera perfetta l'atmosfera dei racconti lovecraftiani, e il semplice sistema di gioco permette di concentrarsi totalmente sull'intricatissima trama, alla ricerca di qualche dannatissimo indizio nascosto.



## I MITI DI CTHULHU

L'opera del celebre scrittore americano H.P. Lovecraft, a tutt'oggi considerato uno dei più grandi nel suo campo, è estremamente dettagliata e particolare. Al contrario di quanto accade normalmente nella narrativa moderna, nei suoi libri non si trova alcuna traccia di tendenze splatter, con accurate descrizioni di smembramenti e simili. L'orrore di Lovecraft viene solo intuito nel corso della lettura, un'opprimente sensazione di terrore che si fa via via più forte senza però sfociare mai in scene cruente prive di senso. Spesso le creature che popolano i suoi racconti non vengono neppure descritte, o al limite sono solo vagheggiate, per lasciare libero spazio alla fantasia e alle paure del lettore. A creare l'emozione dell'orrore non sono dunque episodi violenti o mostri disgustosi, bensì l'angosciante ritmo con cui la follia e il terrore si insinuano nei personaggi dei racconti, la scoperta che dietro a un mondo apparentemente normale, dietro al nostro mondo, sono celate verità terribili e inconoscibili. L'uomo viene dipinto come un essere insignificante all'interno di una realtà dove forze antiche e blasfeme si combattono, creature dotate di potere e conoscenze inimmaginabili che per milioni di anni hanno dominato il nostro pianeta... Un altro elemento classico della produzione letteraria di Lovecraft è dato dalla precisione di riferimenti tra un racconto e l'altro, e dall'esistenza di un complesso pantheon di creature. Non si tratta infatti di singoli racconti indipendenti tra loro, con temi sempre differenti, bensì di un'unica, titanica saga che affonda le proprie radici negli albori della creazione e si evolve continuamente. Lovecraft vagheggia l'esistenza di Dei Esterni, signori e padroni dell'universo che poco hanno a che spartire con l'umanità, Grandi Antichi, creature dotate di un potere prossimo a quello degli stessi dei e che abitano i recessi più nascosti del nostro pianeta, e numerose entità e razze minori, ciascuno dei quali è dotato di una propria storia che solo per brevi momenti si incrocia con quella dell'umanità, dando vita alla complessa saga dei Miti di Cthulhu.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PC

## MA QUANTA BELLA GENTE...

Una volta giunti nell'inquietante cittadina di Illsmouth, dovrete per prima cosa contattare le persone giuste per riuscire a ottenere le informazioni che vi occorrono. Il dover scegliere tra frasi già fatte per condurre i dialoghi rende sicuramente più semplice questa parte del gioco, ma spesso una sola parola sbagliata può significare molto per lo sviluppo dell'intera avventura.
Ognuno dei personaggi possiede una propria storia, più o meno legata all'avventura vera e propria, e un carattere ben preciso che influenzerà il loro comportamento nei vostri confronti. Quello che segue è un breve elenco delle figure principali e dei loro tratti più salienti.

-Dr. Cobble: contattato dalla rivista per cui lavora Parker, il Dottor Cobble è sicuramente uno degli alleati più validi all'interno della misteriosa cittadina. Oltre a poter fornire una certa assistenza medica nel caso in cui doveste subire delle ferite, dispone di una grande quantità di materiale storico di Illsmouth ed è in grado di dare utili informazioni.
Amante della letteratura, rimarrà positivamente influenzato da eventuali sfoggi di cultura da parte del giovane Parker.
-A. Arlington: sindaco della simpatica cittadina, Arlington si mostra sempre estremamente gentile e disponibile, anche se potrà essere di scarso aiuto. In realtà il sindaco è in possesso di alcune informazioni che potrebbero rivelarsi estremamente utili, ma non sarà facile averle...
- Miss Picott e Gloria Tilton: l'anziana signore e la sua giovane e attraente nipote trascorrono molto tempo sulla panchina nella pizza centrale di Illsmouth. Il più grande desiderio di Miss Picott è quello di vedere finalmente fidanzata - e quindi sposata - la nipotina. Per questo motivo trascorre la maggior parte del tempo istruendola su come comportarsi in presenza di un uomo e rifilandole "saggi" consigli sulla vita.
Gloria è estremamente timida e non riuscirà a portare avanti dialoghi particolarmente articolati, soprattutto per i ripetuti ammonimenti della cara Miss Picott.
- Jed Donahue: sempre pronto a dare una mano a chi glielo chiede, soprattutto in cambio di qualche dollaro o un paio di birre!
- Jonathan e Mary Matthews: rispettivamente un farmacista con l'hobby della fotografia e l'affascinante figliola.
- Tobias Jugg: il prezioso archivista della città, indispensabile per accedere ad alcune delle informazioni più importanti che serviranno nel corso del gioco.
- Miss Guildchrist: la simpaticissima impiegata dell'ufficio postale; chiedetele qualsiasi cosa e vi risponderà che non ha tempo!
- Sergent Baggs: incarnazione dell'ipocrisia e dell'antipatia di Illsmouth, classico esempio di pallone gonfiato convinto che la divisa lo renda onnipotente, saprà subito farvi sentire a vostro agio sfoggiando una propensione xenofobica che farebbe invidia ai più agguerriti skin head tedeschi.
- William Coldstone: parlateci un po' e fatevelo amico; potrà risultarvi veramente importante!
- T. Greenwood: il tipo ideale da portare in discoteca: sordo, muto e cieco fin dalla nascita (quando si dice la fortuna, eh!). Non credo che riuscirete ad avere un grande dialogo con lui.
- Curtis Hambleton: 88 anni, vive come un vagabondo nella capanna dei pescatori vicino al porto. Non vuole assolutamente sentire parlare della foresta, né tantomeno di Lord Boleskine.
- J. Zeke: l'allegro barista di Illsmouth, sembra uscito da un brutto film di cow-boy. Il suo locale sembra comunque il posto adatto per trovare una guida quando ve ne servirà una, sempre che gli avventori non vi sparino addosso prima.
- N. Tyler: guardiano del faro sul promontorio Pickman, può essere convinto a fare da guida in cambio di qualche frusciante verdone.

Non c'è che dire: quando si tratta di avventure il PC riesce a tirare fuori delle cose veramente incredibili!
Innanzitutto la grafica è ottima, con immagini e primi piani digitalizzati, e riesce a intervallare un'atmosfera tipica da tranquillo paesino americano a momenti paurosamente tetri, grazie anche al supporto di un sonoro estremamente adeguato. Ma quello che rende Shadow of the Comet veramente bello è la trama dell'avventura, che rispecchia in maniera estremamente fedele i racconti di Lovecraft. All'inizio della partita tutto sembra normale e i giocatori ignorano totalmente quello che sta per succedere (anche se in realtà nessuno, tantomeno chi conosce i Miti di Cthulhu, crederebbe mai a un avventura in cui non succede niente), e anche se fin dai primi minuti di gioco si inizia a intuire che qualcosa non quadra, è necessario andare avanti un bel po' prima di riuscire a intuire cosa sta realmente accadendo.
L'avventura di per se non è particolarmente difficile, ma spesso non si può andare avanti senza essersi prima frullati per bene il cervelletto. La grande giocabilità rende comunque fluide le partite ed è molto raro che ci si trovi bloccati solo perché non si riesce materialmente a compiere un'azione. Anche lo spazio limitato in cui si svolge gran parte dell'avventura (Illsmouth e boscaglia confinante) non rappresenta affatto un ostacolo per lo sviluppo della trama, grazie alla grande quantità di materiale da esaminare e la costante evoluzione di ogni locazione.
Un avventura da non perdere, sempre che non vi facciate spaventare troppo facilmente!!!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Proiettata nel Futuro!

BEESHU®

INCORPORATED

10° Anniversario

NOVITA'
Radio FM Stereo per Game Boy

IN ESCLUSIVA DA

MASTER

00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da oggi in Italia
cambia il mondo
della
distribuzione.
È nata la
**MASTER.**
Accessori per
computers e...
videogiochi,
videogiochi,
videogiochi!

# MASTER

## cambiano i confini della distribuzione!!!

00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFAX (06) 4270812

MASTER
videogiochi senza frontiere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Lemmings 2 the Tribes

RECENSIONE REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON MARK RAMSHAW

*SONO COLORATI, SONO TANTI, SONO PAZZI E HANNO INDUBBIE TENDENZE SUICIDE. I LEMMINGS SONO TORNATI!!!*

Visto il grande successo ottenuto dal primo Lemmings, era inevitabile che ne uscisse una seconda versione, così come era inevitabile che questa fosse basilarmente uguale alla precedente (in fondo perché si dovrebbe abbandonare un'idea tanto geniale?).
Innanzitutto è bene precisare cosa sia un Lemming: in redazione abbiamo avuto una vera e propria disquisizione sull'argomento, spesso molto distante da qualsiasi base scientifica (sono topi! No, non è possibile perché hanno il pelo a chiazze! Allora sono mucche? Forse un incrocio...). Alla fine siamo comunque riusciti a stabilire con un buon margine di certezza che i Lemming sono piccoli roditori, sostanzialmente molto simili ai topi, dotati di un perverso istinto autolesionista che li porta a compiere veri e propri suicidi di massa nelle maniere più assurde (non sto scherzando, è praticamente vero, anche se l'attitudine suicida in realtà non è provocata da semplice masochismo, bensì dall'esigenza di evitare un eccessivo sviluppo demografico). Una volta chiarito questo primo possibile dubbio, che probabilmente ha assillato tutti coloro che avevano provato l'originale, passiamo subito al gioco vero e proprio. Per coloro che non lo conoscessero (alieni o selvaggi provenienti dalla foresta amazzonica, probabilmente...), lo scopo di Lemmings era quello di condurre un branco di questi perfidi roditori attraverso vari livelli, impedendogli di farsi del male. Purtroppo i Lemming non possiedono una grande disciplina e sono portati a ignorare totalmente gli ordini altrui, per cui l'unico modo di guidarli era quello di infiltrare tra le loro fila alcuni esemplari "specializzati", capaci di aprire varchi nelle pareti, distrarre il branco, azionare meccanismi di vario genere e via dicendo. Il risultato era un gioco frenetico e divertentissimo, in cui bisognava fare largo uso del proprio cervello e della propria fantasia.

Lemmings 2 ripropone lo stesso concetto di gioco della precedente versione, arricchendolo con un gran numero di dettagli e nuovi comandi. Lo scopo è quindi ancora quello di frenare l'istinto suicida dei piccoli topini, guidandoli nella maniera migliore attraverso le loro terre. In Lemmings 2 convivono comunque ben 12 diverse tribù di roditori autolesionisti, una per ogni singolo territorio, ciascuna caratterizzata da diverse abilità e skill. Ognuna di queste deve essere guidata attraverso 10 livelli, prima di poter raggiungere i confini della propria terra, cercando di recuperare i pezzi di un magico amuleto, grazie al quale sembra che sia possibile risolvere definitiva-

THE GAMES machine TOP SCORE

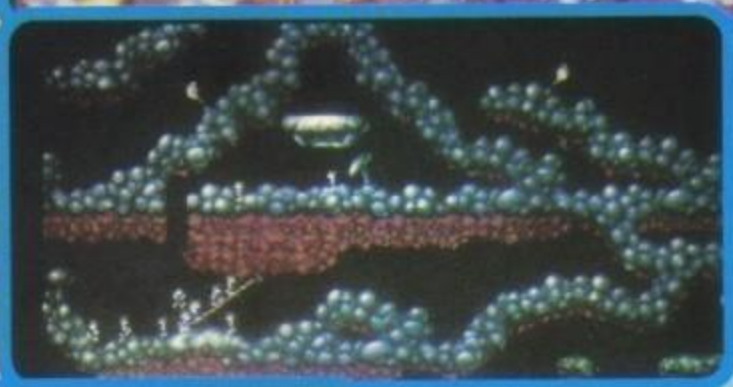
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mente tutti i problemi esistenziali dei Lemming, dissuadendoli così dalla pessima abitudine di lanciarsi da qualsiasi precipizio o tuffarsi dentro impetuosi fiumi in piena. Il fatto che poi l'intera razza si estinguerà nel giro di poco tempo per sovraffollamento e conseguente mancanza di cibo non è comunque affare nostro!

L'innovazione fondamentale rispetto al primo titolo dedicato a questi simpatici animaletti sta proprio nella presenza di diverse tribù, ciascuna delle quali viene contraddistinta da diverse abilità speciali, dando così vita a una sfida molto più varia e avvincente. In questo modo infatti non vi troverete a usare sempre gli stessi comandi, ma dovrete imparare a gestirne di nuovi ogni volta che cambierete terra. A seconda del numero di Lemming che si riescono a portare in salvo in ciascun livello, si ottiene una medaglia: di bronzo se i superstiti sono veramente pochi, d'oro se quasi tutti raggiungono l'uscita e argento per una prestazione media. I più fanatici potranno così divertirsi a migliorare sempre più le proprie prestazioni, fino a ottenere tutte le medaglie d'oro. Tenete comunque sempre conto del fatto che i superstiti di un singolo livello saranno gli stessi con cui potrete giocare nel livello successivo, per cui una prestazione misera nei primi quadri avrà drastiche conseguenze per la salvezza delle tribù. Come nell'originale, anche in Lemmings 2 è essenziale riuscire a pensare molto in fretta, escogitando tutte le soluzioni possibili per portare in salvo i folli topini, e spesso alla fantasia è necessario aggiungere anche un pizzico di follia per riuscire nella titanica impresa. Il sistema di controllo, oltre alle varie opzioni per guidare i Lemming, prevede anche la possibilità di mettere in pausa, avanzare a velocità doppia e uccidere all'istante tutti i pestiferi roditori (tutti sanno che i Lemming dispongono di un sistema di autocombustione interno...), opzione utilissima quest'ultima nel caso in cui ci si ritrovi irrimediabilmente intrappolati da qualche parte e non si voglia aspettare fino allo scadere del tempo. La realizzazione degli sprite è veramente grande, soprattutto quando si utilizzano i comandi speciali: il Lemming che suona la chitarra mentre tutti gli altri ballano è assolutamente imperdibile! Niente male anche i fondali, molto più vari e colorati rispetto alla versione originale, grazie anche alla maggiore varietà di ambientazioni in cui si svolge il gioco.



## DIMMI CHI SEI E TI DIRO' DA DOVE VIENI...

All'interno di Lemmings II, non per niente sottotitolato "The Tribes" esistono ben dodici diverse tribù cui si accede dalla mappa iniziale... Ve le elenchiamo in ordine sparso:

CLASSIC, che sono sostanzialmente quelli che già conosciamo.
MEDIEVAL, a chiara ambientazione medioevale.
EGYPTIAN, qui vi calerete nell'antico regno dei faraoni egiziani.
OUTDOOR, dove affronterete livelli all'aperto.
BEACH, livelli da spiaggia.
SPORT, abbastanza chiaro, mi pare.
SHADOW, dove incontrerete i livelli più oscuri e tenebrosi.
CAVE, anche qui di luce non ne vedrete molta...
SPACE, questa volta verrete proiettati nello spazio.
POLAR, e quindi in mezzo al ghiaccio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Lemmings 2 The Tribes

## Max

Lemmings II ha un unico problema... quello di aver un predecessore chiamato Lemmings! (E quindi non possedere per intero quell'impatto di novità esplosiva che ne aveva caratterizzato l'uscita). Per il resto è sicuramente uno dei giochi più entusiasmati e avvincenti cui abbia mai giocato, praticamente perfetto in ogni suo aspetto. Il meglio.

## BDM

Dopo l'avvento del primo episodio di Lemmings tutta una serie di cloni ha cercato di bissare il successo di questo classico Psygnosis senza mai ottenere però nulla dello stesso impatto e divertimento. Ora esce Lemmings 2 e i DMA sono indubbiamente riusciti a produrre un seguito degno di tale nome, non solo una maggior quantità di livelli ma anche grande giocabilità, ottimo sonoro e un interattività con i fondali migliorata (forse uno dei pochi difetti del primo Lemmings). La longevità è ottima soprattutto grazie alla maggior quantità di Lemmings presenti (avete letto il box vero?). In definitiva più che Lemmings due siamo di fronte a un Lemmigs al quadrato, divertente e intrigante molto più del primo, compratelo e non ve ne pentirete.

## Shin

In Lemmings II, rispetto al suo predecessore, sono stati aggiunti così tanti particolari da renderlo, a mio parere, il titolo più innovativo di quest'ultimo periodo (Wizkid a parte). Le dodici tribù (tra le quali ci sono cinquanta lemmings, ognuno dalle sigolari funzioni) assicurano una notevole varietà di gioco e di situazioni differenti da risolvere.
Se Lemmings vi ha tenuto incollati al monitor, Lemmings II vi costringerà a dover vivere in simbiosi col vostro computer finché non l'avrete finito...
Imperdibile.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**MESTIERI DA LEMMINGS:**

Come già accennato esistono oltre 50 diverse specializzazioni per i nuovi Lemming! Eccovele tutte:

*MEZZI A VENTO

- PALLONCINO: il Lemming gonfia un enorme pallone che lo trasporta verso l'alto. Non può essere cambiato finché il pallone non esplode
- TAPPETO VOLANTE: vola a pochi centimetri dal terreno, seguendo eventuali variazioni d'altezza. Può essere cambiato solo se urta contro un ostacolo
- JET PACK: solleva il Lemming a un'altezza fissa, ma può muoversi orizzontalmente solo con l'aiuto di un ventilatore. Il carburante è sufficiente solo per dieci secondi

- TROTTOLA: ruota a velocità vertiginosa senza spostarsi. Con l'ausilio di un ventilatore può essere usato per scavare tunnel sotterranei
- SURF: ottimo per evitare di affogare, ma funziona solo in presenza di un ventilatore. Il Lemming abbandona automaticamente il mezzo una volta giunto a riva
- PARACADUTE: inutile dirlo
- DELTAPLANO: permette un maggiore spostamento orizzontale rispetto al paracadute
- ALI DI ICARO: il Lemming che le indossa vola orizzontalmente finché non incontra un ostacolo. Sono molto sensibili agli effetti dei ventilatori

*MANIPOLAZIONE DEL TERRENO

- SPADACCINO: scava diagonalmente con la propria spada finché non raggiunge un spazio vuoto. Può essere cambiato anche prima di aver completato il lavoro
- SMAZZATORE: elimina tutti gli ostacoli che trova sul proprio cammino a colpi di mazza. Può essere cambiato prima che finisca il suo lavoro

- SCAVATORE: inizia a scavare in verticale e continua finché trova un ostacolo o viene nuovamente cambiato
- DISTRUTTORE: come lo smazzatore, solo che agisce a mani nude
- MINATORE: scava una galleria in diagonale. Continua a scavare finché trova un ostacolo o viene nuovamente cambiato

- VANGATORE: scava in diagonale a colpi di vanga. Può essere cambiato prima di aver completato il proprio lavoro
- SALTATORE: apre un passaggio verticale nel terreno continuando a saltarci sopra
- LASER: disintegra tutto quello che si trova esattamente sopra di lui. Può essere cambiato nuovamente prima che abbia finito il lavoro

- LANCIAFIAMME: carbonizza una parte dei muri con un singolo colpo
- AUTOCOMBUSTORE: il Lemming selezionato esplode lasciando un cratere al suo posto. Ovviamente non sopravvive al colpo. Prima di esplodere continua a eseguire qualsiasi azione precedentemente intrapresa per altri cinque secondi
- BOMBAROLO: come l'autocombustore, ma il Lemming sopravvive al colpo

*COSTRUZIONI

- RIEMPITORE: versa cemento a presa rapida davanti ai propri piedi. Il cemento continua a muoversi seguendo la conformazione del terreno fino a quando resta bloccato, dopoché si blocca e solidifica. I Lemming non vengono bloccati dal cemento
- COSTRUTTORE: il Lemming costruisce una rampa alta fino a dodici mattoni. Può essere interrotto in qualsiasi momento
- GIARDINIERE: pianta vegetali a crescita rapida che permettono il passaggio dei Lemming
- MURATORE: edifica un muro alto fino a dodici mattoni, dopodiché riprende a camminare nella direzione verso cui era rivolto prima di cominciare il lavoro
- PIATTAFORMISTA: costruisce una piattaforma orizzontale, lunga fino a dodici mattoni. Viene fermato solo da eventuali ostacoli del terreno
- SABBIATORE: crea una montagnetta di sabbia su cui si possono arrampicare gli altri Lemming. Non può essere fermato una volta che comincia il lavoro
- INCOLLATORE: come il riempitore, solo che la colla si solidifica appena viene versata

*ARMI E ATREZZI DA LANCIO

- ARCIERE: selezionando questa opzione il Lemming scelto estrae e carica un arco. Prima di tirare è necessario selezionare un bersaglio. Più questo è distante, più debole sarà il colpo
- LANCIATORE: scaglia una roccia nella direzione in cui è rivolto. Se il Lemming scelto sta correndo, la gittata sarà maggiore
- BAZOOKA: il proiettile sparato da un bazooka compie un arco in aria, esplodendo a contatto con un qualsiasi ostacolo o quando raggiunge il suolo

- GIAVELLOTTO: come il lanciatore, ma invece di una roccia scaglia un giavellotto che si impianta nel terreno
- MORTAIO: come il bazooka, ma quando esplode crea un cratere
- LANCIATORE DI CORDA: scaglia una corda con rampino in orizzontale. Come per l'arciere, è necessario prendere prima la mira. I Lemming possono camminare sulla corda

*ABILITÀ DI MOVIMENTO

- SALTATORE: compie un balzo in avanti. Se il Lemming sta correndo, il salto sarà più lungo
- CAMMINATORE: il Lemming procede a velocità normale nella direzione in cui è rivolto al momento della selezione
- CORRIDORE: come il camminatore, ma si muove ovviamente a maggiore velocità
- SALTELLATORE: procede in avanti a piccoli balzi fin quando urta contro un ostacolo. Non può essere cambiato finché non si ferma
- PATTINATORE: ottimo per non scivolare sul ghiaccio. Si tratta di un'abilità permanente
- CANOTTIERO: il Lemming prescelto estrae una canoa (da dove non si sa...) grazie alla quale può superare eventuali specchi d'acqua
- NUOTATORE: quando un Lemming viene selezionato, è in grado di attraversare l'acqua a nuoto per tutto il livello
- SCHETTINATORE: uno schettinatore può acquistare velocità e sollevarsi dal suolo quando incontra una rampa. Può essere cambiato in qualsiasi momento

PC Amiga

Se Lemmings era bello, Lemmings 2 è veramente incredibile. Certo, qualcuno potrebbe trovare da ridire sul fatto che la meccanica di gioca è esattamente identica a quella della versione originale, ma sarebbe stato stupido cambiare una formula tanto divertente e appassionante, imitata da tutti in questi ultimi tempi. La giocabilità è a dir poco incredibile: imparare a utilizzare i vari comandi è semplicissimo, ma riuscire a completare la sfida è un'impresa a dir poco titanica. Inoltre rispetto a Lemmings, Lemmings 2 presenta una grafica decisamente migliorata sotto tutti gli aspetti, con la possibilità di interagire in maniera molto più attiva con tutti gli elementi del paesaggio, dai cannoni alle corde penzolanti, e una quantità di comandi estremamente varia, che garantisce divertimento frenetico per un sacco di tempo. L'idea di inserire dodici diverse tribù è veramente ottima, proprio quello che mancava per rendere Lemmings perfetto. Lemmings 2 è un gioco a dir poco grandioso, uno di quelli che fanno dimenticare tutte le necessità più basilari pur di riuscire a vincere l'emozionante sfida; non stupitevi se giocando vi scorderete di mangiare, dormire e lavorare! Unico punto negativo è la difficoltà di selezionare un singolo esemplare in mezzo alla folla, difetto peraltro già presente nella versione originale, ma un po' di pratica potrà risolvere il problema. Anche se avete già Lemmings, non potete lasciarvi scappare Lemmings 2!!!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 95%

- ARRAMPICATORE: grazie a uno speciale paio di stivali, il Lemming è in grado di camminare sulle pareti verticali. Può essere cambiato solo se si trova in piano
- SCIATORE: scende dolcemente dai pendii innevati ed è in grado di saltare eventuali ostacoli
- SALTATORE CON L'ASTA: con una piccola rincorsa, il Lemming può librarsi nell'aria
- TUFFATORE: come se non bastassero le normali tendenze suicide dei Lemming, i tuffatori si lanciano nel vuoto da qualsiasi altezza
- SCIVOLATORE: il Lemming scelto è in grado di scendere lungo una parete verticale. L'abilità resta per tutto il livello. Una volta raggiunto il terreno, il Lemming riprende a camminare nella direzione opposta rispetto alla parete
- SCALATORE: riesce ad arrampicarsi su pendenze non superiori ai 45°. È un'abilità permanente
- ACROBATA: il Lemming si lancia verso l'alto, cercando di raggiungere il soffitto

*ABILITÀ MISTE:

- MUSICISTA: il Lemming prescelto inizia a suonare uno strumento, mentre tutti gli altri danzano. Si rivela estremamente utile per intrattenere i Lemming e guadagnare tempo
- LEVITATORE: il Lemming in questione è in grado di galleggiare nell'aria, raggiungendo incolume il pavimento
- TRATTENITORE: un trattenitore si ferma nel punto in cui si trova e impedisce agli altri di passare
- SUPERLEM: un Super Lemming vola seguendo il cursore del mouse. L'effetto finisce se colpisce un ostacolo o raggiunge il cursore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ORIGINAL Key - Comp MOSE

## PUNTI VENDITA

### ABRUZZO/MOLISE:

**Ma.S.E.** - via S. Romano, 75 - Tel. 0532/767800

### BASILICATA:

**LA VIDEOTECA** - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

### CALABRIA:

**Ma. S. E.** - via s. Romano, 75 - Ferrara - Tel. 0532/767800

### CAMPANIA:

**LA VIDEOTECA** - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

### EMILIA ROMAGNA:

**MASTER MUSIC DI BECCATI LUCA** - via Carducci,13/A - Copparo (FE) - Tel. 0532/882022 • **SABATELLI G.** - via Girdini Nord, 77 - Formigene (MO) - Tel. 059/557732 • **TEDALDI** - via Farini, 177 - S. Pietro (RA) - Tel. 0544/551008
**SOFT GALLERY** - Via Mortara 30/A
FERRARA -Tel. 0532/49772

### LAZIO:

**ODIS** s.r.l. - P.zza S. M. Ausiliatrice, 23 - Roma - Tel. 06/7016436 • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - via Delle Cave Nuove Civitavecchia (RM) - Tel. 0766/35352 • **INTEL DATA DI DI BUCCI C.** - via casilina, 434 - Roma - Tel. 06/2411672 • **PUBLIQUASAR** - via Montecervialto, 203 - Roma - Tel. 06/8126419 - **AMICO COMPUTER** - via Roberto Malatesta, 81 - Roma - Tel. 06/272422 • **GEMAR** s.r.l. - via Cavalleggeri, G5 - Roma - Tel. 06/634300 • **KEY BIT ELETTRONICA** - via Cialdini, 8/10 - Latina - Tel. 0773/489551 • **INFORMATICA SERVICE** - via Porto Neroniano, 16 - Anzio (RM) - Tel. 06/9830230 • **ODIS** s.r.l. - P.zza Pontelungo, 3 - Roma - Tel. 06/7016436 • **COMPUTER ART** - via Don Luigi Morosini, 11/A - Civitavecchia (RM) - Tel. 0761/599130 • **R.C.E. ROMANA COMPONENTI ELETTRONICI** - P.zza Dei Gerani - Roma - Tel. 06/282949 • **S.T.M. DI GNOCCHI M. TERESA** - via Empolitana 173 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/292998 • **GARZOLI LUCIANO** - via Val Sangro, 25 - Roma - Tel. 06/8125111 • **VIDEO TAPE CENTER** s.r.l. - via Tripolitania, 191 - Tel. 06/86208176 • **LUIGI GIGLIO & C.** s.n.c. - via Vitruvio, 282 - Formia (LT) - Tel. 0771/771511 • **ELIOPOLIS** s.r.l. - P.zza Conca D'Oro, 25 - Roma - Tel. 06/3640012 • **COMPUTER SERVICE** - via Macchiavelli, 58 - Roma - Tel. 06/736322 • **PIX COMPUTER** s.r.l. - via F. D'Ovidio 6/C - Roma - Tel. 06/86801854 • **ROCCHI ILVO** - via G. Boldini, 14/M - Acilia (RM) - Tel. 06/52360732 • **DATA FIGEST** - P.zza Rio De Janeiro - Roma - Tel. 06/272422 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - viale Della Provincie, 19 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Casal De Pazzi, 133 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - circ.ne Ostiense, 188 - Roma - Tel. 06/5122037 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Zampieri, 50 - Roma - Tel. 06/4388569 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Baldo Degli Ubaldi, 21 - Roma - Tel. 06/4270880 • **MASTER DISTRIBUZIONE** s.r.l. - via Del Carroccio 12/14 - Roma - Tel. 06/4270880
**COMPUTER SHOP** - di SAVARESE PIERINA
Via della Meloria 19 - Roma - Tel. 06/39726112

### LIGURIA:

**SYSTEMA** - via Assarotti, 56 - Genova - Tel. 010/814894

### LOMBARDIA:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** e siamo presenti nei centri **COECO** • **Bit 84 HOME COMPUTER s.a.s.** - via Italia, 4 - Monza (MI) - Tel. 039/320913 • **DATAMATION** s.r.l. - via Ombroni, 7 - Milano - Tel. 02/29518954 • **RADIOTELEVISIONE CARRARA** - via C. Battisti, 10 - Sondrio - Tel. 0342/512302 • **COECO ELETTROD. SOC. COOP.** - viale Dei Lavoratori 8/10 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/48842717 • **PERGIOCO** - via S. Prospero, 4 - Milano - Tel. 02/867811

### PIEMONTE:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** • **ROSSI COMPUTER** - c.so Nizza, 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143 • SOFTEL - via Nizza, 45/F - Toino - Tel. 011/6690962 • PLAY GAME SHOP - via C. Alberto, 39/E - Torino - Tel. 011/8127567 • K. & G. - via Gorizia, 42 - Novara - Tel. 0321/601882

### SARDEGNA:

**COMPUTERS POINT** - via Gavaro, 21/B/C - Cagliari - Tel. 070/41609 • **WALTER VECERE** - via Oslo, 11 - Cagliari - Tel. 070/488963

### SICILIA:

**MEGACOMP** - via Luigi Sturzo, 75 - Agrigento - Tel. 0922/402155 • **IL NANO VERDE** - via Bentivegna, 65 - Palermo - Tel. 091/320779 • **VALENTI DISTRIBUZIONE s.a.s.** - via F. Mazaro, 3 - Tel. 091/320779

### TOSCANA:

**CENTRO INFORMATICA** - via F.lli Cervi, 23/25 - Firenze - Tel. 055/8316108 • **ELECTRONIC DREAMS** - via Dante, 77 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/52063 • **NEW COMPUTER SERVICE 2** - via Della Cernaia, 17/C - Firenze - Tel. 055/486753 • **VIDEOFUTURO PRATO** s.r.l. - Viale Montegrappa, 5 - Prato (FI) - Tel. 0574/593793

### TRENTINO ALTO ADIGE:

**ELETTRO POINT** - via Oberziner, 5 - Trento - Tel. 0461/826287

### UMBRIA:

**WARE** s.n.c. - via R. Luxenburg - Città Castello (PG) - Tel. 075/8511378 • **ELETTRODATA DI GIGLIONI G. & C.** - Strada Comunale S. Marco, 97/E - S. Marco (PG) - Tel. 075/44045
**LOGICOM** - di R.COSTA S.A.S. Via della Scuola 5/b
PONTE S.GIOVANNI (PG) - Tel. 075/398398

### VENETO:

**COMPUTER POINT** - via Roma, 63 - Padova - Tel. 049/654471 • **SIDESTREET DI PIOVESAN D.** - via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/300728
**TELFER** - Via Chiesa 1809
SOTTOMARINA DI CHIOGGIA (VE) - Tel. 041/403370

# KEY - COMP

... Un sogno da gioco

... Una favola di realtà

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Key = Comp

## ...Un sogno da gioco
## ...Una favola di realtà

286 486 386

**PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG**

| Personal Computer | GIOCO | FAX ⇔ MODEM |
|---|---|---|
| | | |

| STAZIONE P.O.S. | STAZIONE LAN |
|---|---|
| | |

### DATI TECNICI:

- 286 -386sx25 - 486sx25
- HDD da 40 a 200Mb
- FDD 1.44Mb 3.5"
- 2 PORTE SERIALI
- 1 PORTA PARALLELA
- MEMORIA da 4 a 16Mb
- SCHEDA 4x1:
  VGA▫PAL▫ADLIB▫JOISTIK

○ Distributore esclusivista ITALIA ○

**CAMBIO NUOVA SEDE:**
Via Dell'Appeso, 7
44038 PONTELAGOSCURO (FE)
Tel. 0532/796250
Fax 0532/796255

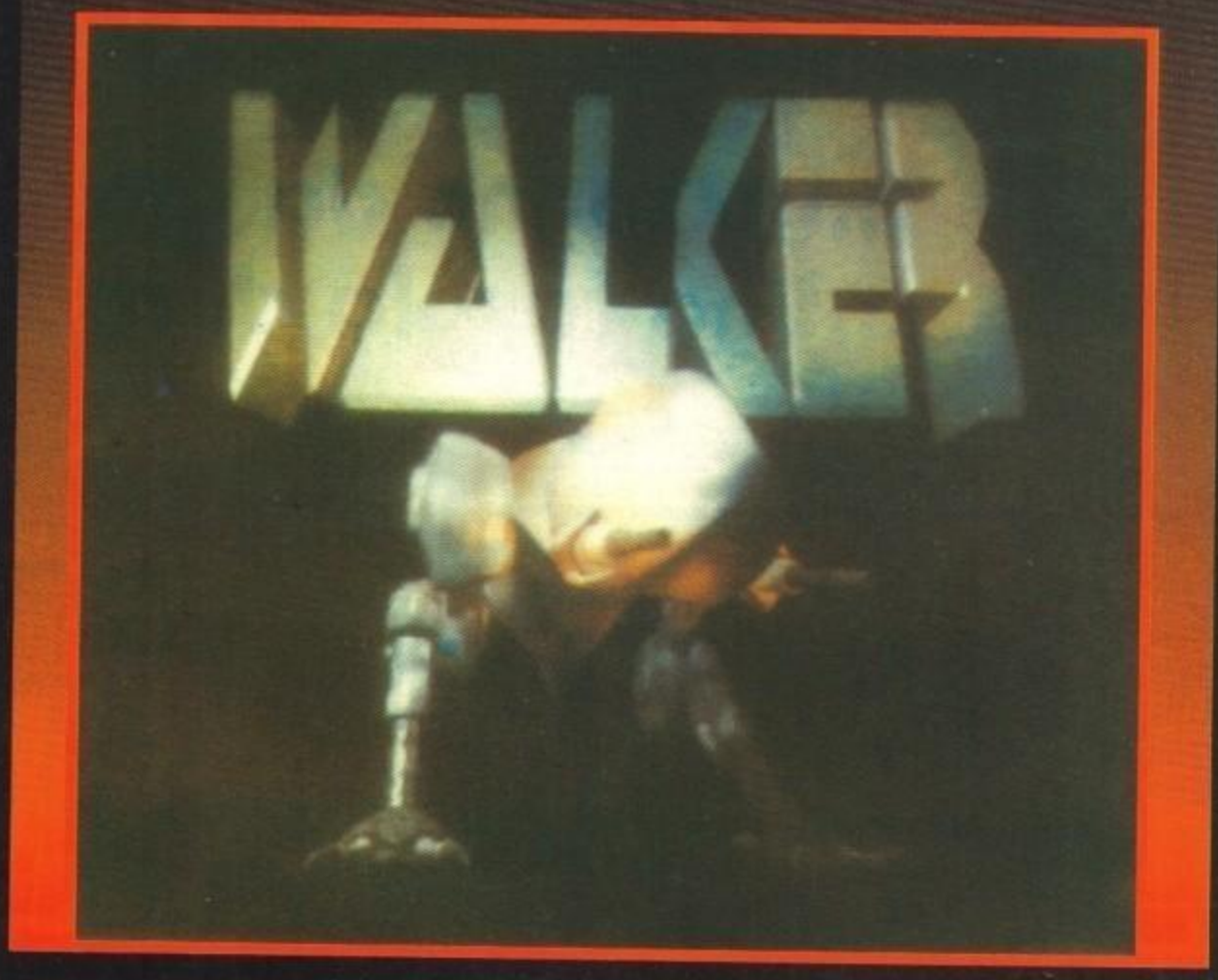
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## PSYGNOSIS per AMIGA

RECENSIONE REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON MARK RAMSHAW

**C'era un tempo in cui ci si divertiva con qualche ingenioso platform, poi vennero le simulazioni dove il manuale era più voluminoso dell'enciclopedia Treccani, ora invece è giunto il momento che tutti noi aspettavamo, finalmente è giunto il tempo dell'ultraviolenza... In Walker uccidere è un affare, e un affare è sempre buona cosa.**




In un futuro senza telenovele, senza Pippo Baudo o Mike Bongiorno, la razza umana stava affrontando quella che potremmo definire come "l'ultima guerra".
Le colonie terrestri avevano colonizzato quasi completamente il sistema solare, i pianeti come Venere e Giove erano stati completamente trasformati in immense cave minerarie con qualche sporadico centro abitato, gli altri corpi celesti erano stati sommariamente trasformati in colonie. Le stazioni orbitanti attorno al sistema solare, nell'anno 0091 dalla caduta dell'impero coalizzato, erano più numerose dei peli di un lama (similitudine questa, decisamente oscura, non trovate? NdMax).
La tecnologia militare aveva fatto passi da gigante, da alcuni anni si stavano sperimentando segretamente delle nuove armi meccanizzate, esse dovevano resistere ad assurde temperature, adattarsi a qualsiasi tipo di terreno, riconoscere un oggetto ostile ed eliminarlo senza esitazione, ma sopratutto dovevano essere dannatamente agili. Il modello a cui si stava lavorando era un'elaborazione del droide Walker usato nelle cave minerarie, l'avevano dotato di due mitragliatori frontali al plasma-energia e modificato in più punti, quell'aggeggio era proprio come lo volevano, cribbio se era come lo volevano... Una potenza di fuoco da paura, un'agilità a dir poco agile e una resistenza strutturale senza precedenti erano le sue caratteristiche, assomigliava parecchio a quei mezzi che si studiavano a scuola, quelli del secondo film di Guerre Stellari.

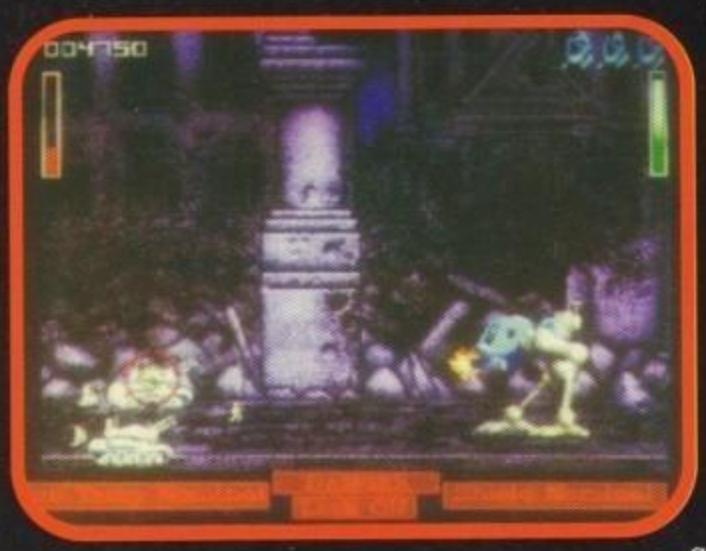
Non passò molto tempo prima che fu presa la terribile decisione di usarli in combattimento...
La guerra era scoppiata su Marte, la causa era di alcuni territori ricchi della preziosa "Spazia", l'unica fonte di energia dell'universo. Questi territori erano zona franca, dove un'azienda estrattrice imparziale distribuiva equamente il ricercatissimo materiale. Questo meccanismo funzionava egregiamente, almeno fin quando questi territori non vennero invasi dalle temibili truppe del generale Salham Truffein. Una risposta da parte delle altre nazioni non si fece tanto attendere e presto questa scaramuccia territoriale diventò una vera e propria guerra Interplane-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





taria. La Guerra aveva preso una brutta piega, quasi tutte le truppe alleate erano state ridotte in vapore, rimaneva un'ultima possibilità, USARE IL WALKER! Ma non era mai stato collaudato a sufficienza per poter utilizzare in una missione così delicata e rischiosa. Non c'era tempo da perdere la supremazia bellica dell'infame Salham era schiacciante, e questa era la nostra unica possibilità di salvezza. Un pilota si offrì volontario (tu) e condusse quella diabolica macchina da guerra su Marte a seminare il suo interminabile carico di morte...

Il gioco sostanzialmente e uno spara e fuggi, ed è anche una delle cose più ultraviolente che siano mai state programmate.

La visuale di gioco e posta lateralmente, la direzione di scorrimento dello schermo e da sinistra verso destra, questo è un tantino insolito, perché se provate a far un tantino di mente locale realizzerete che tutti gli Shoot'em-up orizzontali scorrono da destra verso sinistra, vi sfido a trovare un altro gioco con uno scrolling del genere.

Il walker si trova nella parte destra dell'area di gioco ed è in grado di spaziarci in ogni dove. Però, visto che i mitragliatori sono frontali avrete dei seri problemi a sparare dietro. Ed è per questo che vi consiglio di non portarvi troppo avanti nello schermo senza un buon motivo.

I controlli sono sia da tastiera e mouse contemporaneamente che da Joystick. Con la tastiera farete andare avanti e dietro il mezzo, mentre con il mouse punterete le armi e farete fuoco. Troppo bello vedere la testa del Walker che si muove seguendo il puntatore. I livelli sono 10 e riuscire a terminarli e un'impresa veramente ardua. Anche in questo gioco la prima regola fondamentale del videogiocatore viene sapientemente rispettata, e cioè: "Tutto quello che si muove è ostile e potenzialmente letale, comunque prestate molta attenzione anche a ciò che non si muove". Per ogni livello scenario e nemici sono differenti; i cattivano solitamente sbucano dalla parte sinistra dello schermo, anche se a volte non disdegnano la destra. Essi si possono suddividere in due gruppi: truppe meccanizzate e fanteria.

La fanteria è composta da truppe appiedate che vi sparano addosso con tutto l'immaginabile, come fucili, mortai, contraerea, ecc...

Può capitare che qualche d'uno di questi tizi vi corra alle spalle, lanci un arpione, e vi si arrampichi addosso fino a quando non abbia sistemato la sua bella bomba proprio sul vostro mezzo... e a quel punto eliminarlo è quasi impossibile.

Le truppe meccanizzate sono quelle che fanno più male, esse sono composte da mezzi tipo: treni, tank, blindati semoventi, elicotteri, missili, astronavi, droidi, etc, etc. Distruggerli è semplice, basta sparargli addosso, si porta il puntatore sul veicolo si apre il fuoco e il gioco e fatto. La cosa scomoda di quando si spara è che bisogna tenere d'occhio la temperatura delle mitragliatrici - indicata da una barra posta sull'estrema sinistra - poiché se diventa troppo elevata le armi diventeranno inutilizzabili, almeno fin quando non le lascerete raffreddare.

Sulla destra dello schermo è presente un'altro indicatore, tenetelo sotto controllo perché è il livello della vostra energia, fatelo diventare zero e avrete perso una vita. In basso, invece, sono situati degli altri indicatori che vi terranno al corrente di tutto quello che sta succedendo, e non mancheranno di esaurirvi con segnalazioni sonore quando state per tirare le cuoia.

Giovanni "J.J.Roy Nuke" Papandrea

## Amiga

Grosso, massiccio e incavolato nero! Non c'è altro da dire, Walker è una delle cose più cattive che abbia mai visto. Quantità industriali di ultraviolenza vi vengono distribuite durante il corso di ogni partita. Gli effetti sonori sono incredibili, il passo meccanico del Walker ha qualcosa di cattivo e raccapricciante alla stesso stesso tempo, sembra voglia dire "adesso ti faccio un male incredibile". Anche le esplosioni sono troppo cattive, così come la detonazione della mitragliatrice. La grafica è veramente ben fatta, non trascura nessun dettaglio, offre parecchi livelli di parallasse megafluido e buone animazioni (quella del Walker mi fa impazzire). La giocabilità è grande, anche se la difficoltà iniziale del gioco può risultare un tantinello elevata. Se avete un computer veloce come L'Amiga 1200 il gioco si muoverà più velocemente, per carità il gioco sarà più bello ma sicuramente più difficile. Un bel gioco, attraente divertente e mediamente longevo.

| | | |
|---|---|---|
| TECNICA: | ☺ | GLOBALE |
| GIOCABILITÀ: | ☺ | 87% |
| INNOVAZIONE: | 😐 | |

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**ELECTRONIC ARTS per PC**

# XENOBOTS

**Avete mai pensato di prendervi una rivincita sul solito controllore ATM che tutte le mattine vi fa perdere l'autobus facendovi arrivare tardi a scuola (o al lavoro nel mio caso)? IO SI'!**

Ed è per questo che ho convinto Max a farmi fare questa recensione (e ancor prima la preview); pensate un po': fermata dell'ATM ore 6:25... "Biglietti prego" - "Guardi che sta arrivando l'autobus, il biglietto posso farglielo vedere anche sopra" - "Io non salgo! Ho altro da fare che perdere tempo in quelle trappole" - "Le porte si stanno chiudendo, abbia pietà" - "NO!" - "Ecco l'ho perso!" - "Ce ne sono altri!" - "Adesso sono veramente stufo..." - "E cosa vorresti farmi giovincello maleducato?" - Click (rumore di telecomando)...
Clank Clunk Clank Clunk (passi metallici molto pesanti).
Ratatatttataatattataa...
"Anche oggi arriverò in ritardo...".
(Probabilmente questo mese ho esagerato con il povero Stefano, lo stiamo ormai perdendo... NdMax).

La storia di questo gioco è stata densa d'imprevisti e molto lunga: ricordo ancora quando qualche anni fa, durante una furiosa battaglia a Mechwarrior per PC, Mirko entrò in camera mia urlante comunicandomi che stava per uscire un gioco simile, ma molto, molto più cattivo, era proprio Xenobots, un gioco che si sarebbe però fatto attendere per circa due anni!
La vicenda narra di una sonda aliena che nell'anno di grazia 2000qualcosa si avvicina alla Terra; pensate un po' allo stupore (o alla paura, a seconda dei casi) dei poveri terrestri: una specie di un altro mondo stava per entrare in contatto con loro... però non fu così, l'UFO in questione decise di ritirarsi prima di entrare nell'atmosfera terrestre, perché?
Qualcuno voleva sicuramente sapere se esistevano altre specie nell'universo, ma a che scopo? Pubbliche relazioni, gemellaggio o semplicemente guerra? La risposta giunse dopo pochi anni di attesa, tutti stavano aspettando gli alieni con una tremenda curiosità quando un nuovo vascello atterrò sulla superficie terrestre; alcune nazioni si armarono temendo il peggio mentre altre festeggiavano la venuta dei visitatori (che strana sensazione di deja vu!).

Dopo pochi giorni però accadde il peggio: l'hangar dell'astronave si aprì facendo uscire dei Mech armatissimi e pronti a tutto, le Nazioni Unite decisero subito di contrattaccare con testate nucleari (purtroppo inefficaci). Molte città vennero allora distrutte e solo qualche alieno venne messo fuori uso, ma proprio quando l'umanità si considerava ormai spacciata le truppe aliene si ritirarono.
Non c'era tempo per pensare, gli alieni sarebbero potuti tornare, uno dei capi della resistenza, tale BDM (questo era il suo nome di battaglia)(sì, sì, qui ci vuole proprio un prolungato periodo di riposo... un paio d'anni potrebbero bastare. NdMax) decise di comune accordo con alcuni suoi amici di raccogliere i rottami delle armi nemiche per ricostruirle e prepararsi a respingere un ulteriore attacco.
Dopo tre mesi di intensi lavori di restauro vennero ripristinate le funzioni di tre tipi di Mech, i progetti vennero divulgati e cominciò la produzione in serie di queste terribili armi. I fondi investiti nell'armamento furono epici, centinaia di mech pronti ad attaccare, ma del nemico nessun segno. Dopo due anni di attesa BDM venne incarcerato per truffa nei confronti dell'ONU, condannato all'ergastolo per aver fatto sprecare centinaia di milioni di dollari in armi inutili e altamente pericolose (quando si dice la gratitudine...).
Erano passati ormai cinque anni dall'incarcerazione quando un'altra sonda, questa volta di proporzioni molto maggiori, venne intercettata; cosa fare? Ci fu una rivoluzione globale con i gruppi di resistenza che reclamavano a gran voce BDM, contrastati dai



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



soliti pacifisti che speravano in un'alleanza tra umani e alieni (forse sarebbe meglio internarlo un po' di più... NdMax).
La base volante aliena si fermò proprio sopra la Terra e, dopo una settimana di totale inattività, fece sbarcare centinaia di sonde ricolme di mech destinati a distruggere i poveri terrestri.
Dopo il primo attacco BDM venne scarcerato e messo a capo della forza di resistenza, molti perirono mentre centinaia di piloti cercavano di capire perché quando decidevano di muovere il loro mezzo, qualsiasi cosa di fronte a loro veniva polverizzata da un raggio laser: schiacciavano regolarmente il pulsante sbagliato!!! Dopo poche settimane l'avanzata degli alieni divenne insostenibile e i ribelli decisero di combattere sebbene la loro padronanza delle armi fosse ancora

ben lontana dalla perfezione; voi siete BDM (cioé BDM sono io, voi prenderete le veci di comandante della forza di resistenza nel gioco)(e rinchiuderlo a vita? NdMax), datevi quindi da fare in quanto il destino del mondo dipende da voi. Mi pare che ora sia tutto chiaro, passiamo alla descrizione di uno dei pochi giochi che, stranamente, non occupa centinaia di Megabyte sul vostro Hard disk, bensì solo due e mezzo. Dopo aver installato il gioco ed essersi goduti una sequenza d'introduzione stracolma di immagini statiche realizzate ottimamente potrete entrare nella vostra base e cominciare l'opera di nuclearizzazione globale degli alieni, inserite il vostro nome e tutte le porte si apriranno: la prima cosa che avrete dinanzi sarà un planisfero con evidenziate le concentrazioni di alieni presenti nel mondo. La resistenza vi comunicherà quali zone è pronta ad attaccare, ma la scelta finale tocca a voi, una volta esaminata la difficoltà delle missioni e averne scelta una è guerra aperta, solo uno potrà uscirne vincitore, sia esso terrestre o alieno è un fatto di poca importanza.
Entrati nella stanza di comando potrete pianificare la vostra strategia decidendo come dove e quando attaccare, ma fate attenzione perché i mech hanno bisogno di molta corrente e se si allontanano troppo dalla base potrete fare affidamento solo sulle (molto esigue) batterie di riserva.
Dovete infatti sapere che un robot di così inaudita potenza necessita di molta energia per funzionare, energia che non può essere incanalata dentro il mech stesso, ma deve essere spedita tramite una rete "eterea". Intorno alla vostra base sono presenti infatti degli emettitori che permettono ai mech di venire riforniti di energia che viene direttamente assorbita da alcuni appositi sensori presenti nei robot stessi (naturalmente potrete utilizzare solo l'energia trasmessa dai vostri emettitori). Oltrepassato il raggio d'azione degli emettitori il mech ha un'autonomia molto limitata che lo costringe a "riposarsi" dopo poco tempo (tipo le batterie ricaricabili del walkman); una sorta di Black out. Risulta quindi importante anche una certa abilità strategica per evitare che questo accada. Oltre infatti a scegliere un opportuno modo di attacco bisognerà riuscire a non allontanarsi troppo da questi emettitori, ma niente paura, la tecnologia aliena vi da una mano, oltre a due mech dedicati al combattimento è presente anche un terzo mezzo pesantemente armato che vi permetterà di ampliare la vostra rete in modo da coprire distanze più lunghe senza consumare troppa energia.
Per ciò che riguarda le chicche presenti sui vostri robot date un occhio qui di seguito: l'Humanoid è il mech più adatto alla guerriglia, 80 Km/H di velocità massima, raggi a ricerca, cannone al plasma (fantastico!), capacità di creare una nube intorno a se ed ECM (si, proprio quello degli aerei!), lo Scout è invece un robot da perlustrazione poco armato ma ottimo per fare dei "sondaggi" in territorio nemico e infine lo Scorpion, capace di rilasciare gli emettitori di energia è armato con missili a ricerca (ottimi per far saltare le centrali nemiche) e mitragliatrici capaci di polverizzare una mosca nel raggio di un chilometro.
Tutte le missioni fanno parte di una campagna, potranno essere diurne o notturne (niente paura, abbiamo anche i raggi infrarossi di serie!), in canyon o pianure senza esclusione di colpi; prima di correre a comprarlo leggete comunque il commento e sappiate che dovrete avere almeno un 386 per far girare tutto in maniera decente...

Stefano "BDM" Petrullo

PC

**Ok, lo ammetto mi piacciono i mech e probabilmente sono un po' troppo esigente, ma se è vero che mi sono divertito con Xenobots è anche vero che mi ha lasciato l'amaro in bocca in certe occasioni; sebbene infatti la parte grafica d'intermezzo sia realizzata bene, il gioco vero e proprio è scarno di dettaglio e il movimento a volte risulta incerto persino su un 486.**
**Il sonoro è molto convincente, ma tutto il gioco sembra essere partito con buoni presupposti e concluso abbastanza in fretta a causa di non so quali motivi (probabilmente commerciali). Controllare un Mech è divertente, ma perché allora i programmatori hanno deciso di includerne solo tre? Misteri della vita...**
**La continuità risulta poi a volte spezzettata dall'assenza di medaglie e scene d'intermezzo che, ad esempio, erano abbondantemente presenti in Wing Commander I/II (e spero in Strike Commander, ma quando esce? Max illuminami)(buio pesto, ndMax); state calmi comunque, i lati positivi ci sono e sono rappresentati essenzialmente dal concept e dalla carenza di simulazioni di questo genere, la sensazione di movimento come ho già accennato poco sopra è purtroppo solo lievemente percettibile (troppo lievemente persino su uno Scout), ma la giocabilità risulta alta per i patiti di strategia; chi ama quindi gli shoot'em up di grosse proporzioni vada comunque a giocare a Project X... In definitiva mi sono abbastanza divertito con Xenobots che, sebbene non sia perfetto, risulta un prodotto ottimamente confezionato rovinato solo da una rifinitura forse un po' troppo frettolosa. Personalmente lo consiglio vivamente ai fan dei giochi strategici e dei mech, gli altri ci pensino un attimo prima di aprire il portafoglio.**

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"TU NON CHIEDI IL POTERE... LO PRENDI!" QUESTA CITAZIONE DAL "PADRINO 3" SEMBRA TAGLIATA SU MISURA, PER QUESTO NUOVO MEGATITOLO CHE VI REGALA LA POLTRONA PIU AMBITA E COPERTA DI CHIODI DEL MONDO INTERO...

# Shadow President

Ora, vi chiedo l'ennesimo e immane sforzo i memoria per rammentare un gioco strategico uscito tempo fa: si tratta nientemeno che di "Balance Of Power", uscito almeno un paio di annetti fa e funzionante sotto il famigerato Windows. Era "semplicemente" una simulazione politico-strategica su scala mondiale, in cui il giocatore doveva cercare di rappezzare il grandissimo macello della politica mondiale senza rimetterci la ghirba. Qui abbiamo qualcosa di molto simile: si immagina che un certo Mister X sia riuscito a inserirsi con chissà quale maneggio nella rete presidenziale americana, diventando a tutti gli effetti il presidente degli Stati Uniti (fosse così facile!). Questo Mister X siete naturalmente voi, e così vi trovate in mano il mondo intero. Che volete farne? Pacificarlo? Nobile intento, ma vi compiango. Nuclearizzarlo? Bè, siete teste calde. Conquistarlo? Accidenti, che gasati!

Insomma, mi direte, non ti va mai bene niente! Bè, la colpa di tutti i mali del mondo non è certo mia: il gioco li riproduce fedelmente, e quindi adesso è affar vostro cercare un rimedio. Ma specifichiamo: la situazione globale è aggiornata all'estate del 1990: abbiamo il solito pasticcio osceno in Medio Oriente, ma la guerra contro Saddam e il crollo dell'Unione Sovietica sono appena accennati. La scelta della data di inizio per il gioco ha un preciso motivo: Shadow President include un completo archivo della CIA su tutti i paesi del mondo, pieno zeppo di dati non segreti: geografia, organizzazione politica ed economica, valutazioni strategiche e militari, e via così. Ad esempio, scopriremo che l'Italia è il sesto paese del mondo per importanza dell'esercito (onestamente non lo sapevo: e poi dicono che i videogiochi non servono a nulla!) e che la sua

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



qualità della vita è in media il 75% di quella americana, la più alta nel mondo. Tutti i paesi del mondo hanno quindi associata qualche decina di indici valutativi (popolazione, PNL, alfabetizzazione, diritti umani, ecc.), nonché una valutazione etica e strategica del relativo governo: il peggio che vi può capitare nel gioco è dover trattare con paesi fermamente espansionistici e decisi a tutto!

L'interfaccia utente prevede una bella mappa che occupa Napoleone (buona parte...) dello schermo, mentre Curzio (malaparte...) contiene due vistose barre a destra e in basso con i comandi principali. La cosa più evidente è forse la bella collezione di faccine in basso: costoro sono gli assistenti del presidente, ognuno in una categoria specifica; onesti e incorruttibili (almeno sembra) sono i vostri occhi e orecchie, e, se lo vorrete, gli potrete chiedere consigli sulla vostra linea di condotta. Giocare in realtà è abbastanza facile: con tre tasti sul video (si pilota a mouse) scegliete la dimensione della mappa, e con il cursore potrete determinare di volta in volta il paese "attivo", a cui va la vostra temporanea attenzione. Adesso un pizzico di magia: spostate il cursore a sinistra e, abracadabra!, apparirà una nuova barra di azioni, la più importante. Con questa farete praticamente tutto: deciderete il livello degli aiuti economici per le varie categorie (umanitaria, economica, militare, investigativa e nucleare) per il paese in questione, oppure potrete intraprendere azioni più dirette, anch'esse divise nelle cinque categorie succitate. Facciamo un esempio: un bel giorno vi svegliate e decidete che il Gorby vi ha rotto le tasche: premete sulla Russia, scegliete il menu militare, e lanciategli contro due o trecento missili nucleari. Non dimenticatevi prima di sentire il parere dei vostri collaboratori (che sputeranno fuoco e si licenzieranno), dopoché premete pure il famoso pulsante rosso, e beccatevi le conseguenze: prestigio a zero, attacchi di vendetta, condanne globali, embargo, e chi più ne ha più ne metta. Fate conto, invece, che stavolta sia il turno di Saddam: trovate l'Iraq, dichiarate guerra, e potreste anche diventare popolarissimo! Ma ci sono ben altre scelte: potete farvi promotori di una campagna per i diritti umani in qualche paese dove sono ampiamente calpestati, potete favorire gli investimenti in un paese straniero, iniziare scambi culturali, cercare di accoppare qualche governante pazzoide e tante altre cosette più o meno edificanti.

Il punto fermo del gioco è che potete cercare di conseguire qualsivoglia obiettivo personale, ma dovete agire con finezza e astuzia, navigando tra tabelle e grafici forniti a profusione dai vostri assistenti: ce ne sono abbastanza da fondere un 486. Vedrete, soprattutto, i riflessi pratici di ogni vostra azione espressi in cifre e istogrammi, che appariranno subito dopo a tutto schermo: gli aiuti economici a un governo faranno (almeno temporaneamente) crescere il PNL di quel paese o altre cose, mentre una bella guerra causerà morti a bizzeffe tra militari e civili, danni all'economia e apprensione nelle nazioni limitrofe. Insomma, la bilancia del potere è nelle vostre mani: volete farla pendere dalla vostra parte o ricevere i suoi piatti in testa?

## PC

I bastioni di una corretta valutazione su questo gioco sono due: giocabilità e tecnica. Il mio giudizio sulla giocabilità è lusinghiero: d'accordo, siamo lontani le mille miglia dalla joysticcata pura, ma come simulazione strategica Shadow President mi è apparso veramente encomiabile. Ci sono un pacco di scelte interessanti, una quantità spaventosa di variabili da soppesare, il mondo intero che vuol fare gli affaracci suoi, e, soprattutto, una simulazione veramente dettagliata, frutto di anni di studi e ricerche in materia.

Insomma, vi divertirete giocando, imparando nel contempo molte cose interessanti sulla politica applicata e sulla difficile arte di governare saggiamente. Naturalmente dovrete essere appassionati o perlomeno inclinati verso il genere, ma se lo siete ecco un ottimo acquisto; aspettate, però: manca la discussione sui meriti tecnici. Da questo punto di vista, il programma lascia a desiderare: è stato compilato in buona parte, se non tutto, con detrimento della velocità complessiva: più che lunghe attese sparse, ci sono brevi ma frequenti pause di elaborazione.

E' abbastanza esoso in richiesta di megahertz e megabyte, e la grafica è più funzionale che decorativa; per colpa sua, nel complesso il programma ha un aspetto poco professionale.

Per la scarsità tecnica i programmatori si sono giocati lo Star Player e un voto veramente di rilievo: il gioco in sé è noteovle, ma anche l'occhio e la velocità vogliono la loro parte.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...TA, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.**

# EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

OFFICIAL WWF WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

ocean

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,** ** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

| | |
|---|---|
| **C64C** | **L. 29.900** |
| **C64D** | **L. 29.900** |
| **AMIGA** | **L. 49.900** |
| **PC** | **L. 49.900** |

LEADER
DISTRIBUZIONE

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All rights

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## SC/IDEA per Amiga

Dribbling nasce, come potete ben immaginare, come concorrente ai grandi Kick Off II (che a me, personalmente non è mai piaciuto) e Sensible Soccer che attualmente rappresenta, almeno a nostro avviso, il Top dei giochi calcistici. Effettivamente oggi come oggi, con giochi di questo livello e l'ormai imminente Goal! di Dino Dini (lui lo sa!), è difficili immaginare un ulteriore pretendente che riesca a superarli, l'Idea ci prova comunque e i risultati li potete vedere in pagella (mi sembra di lavorare per il Corriere dello Sport!). Ma vediamo più in profondità le caratteristiche del programma: prima di tutto potrete scegliere se effettuare un campionato (rigorosamente quello di serie A) o una singola partita, le condizioni del campo (bagnato, asciutto, nevoso, etc.), la situazione metereologica (sole, nuvolo o diluvio universale!)

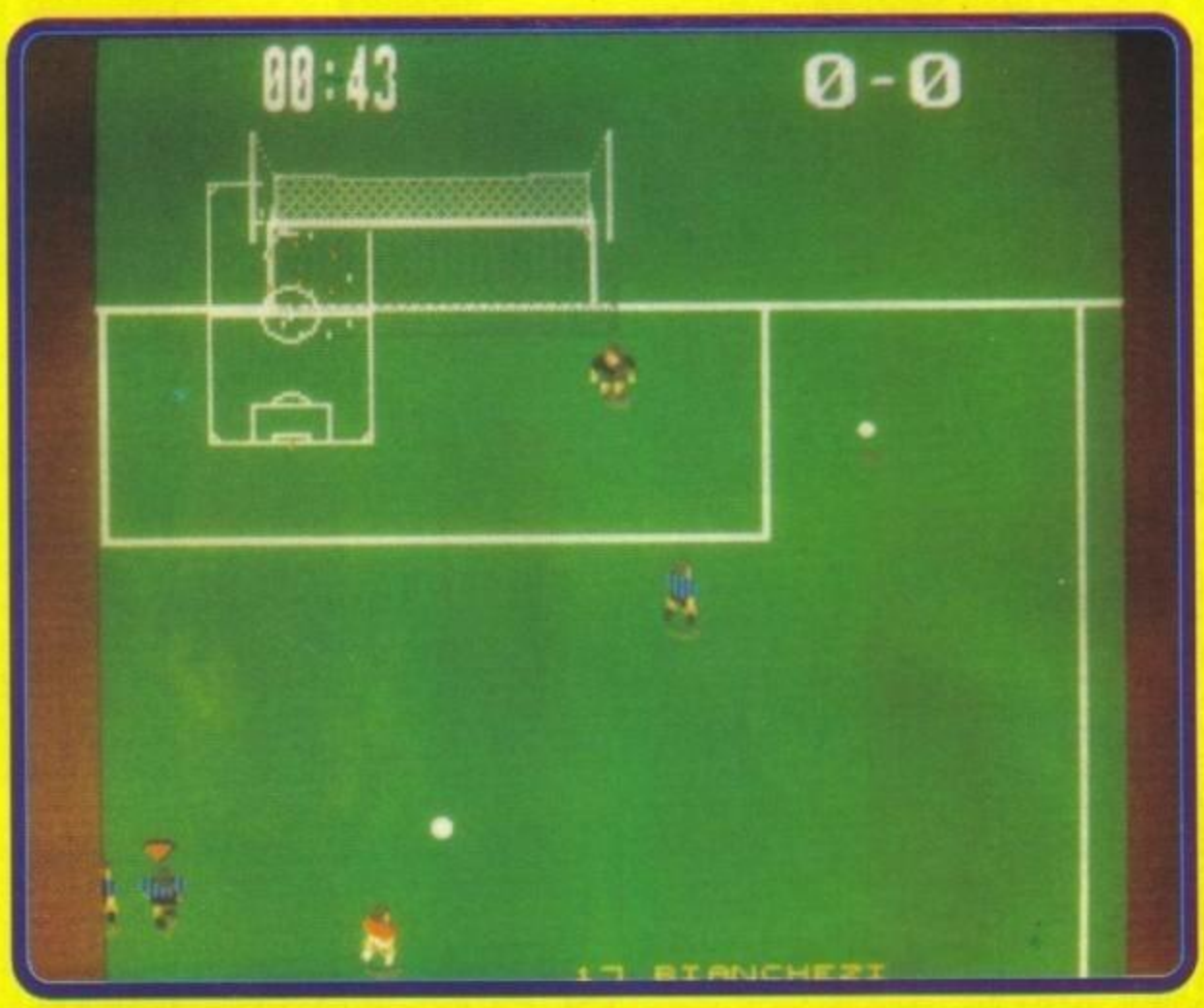
e la comoda opzione per salvare o caricare il campionato in corso. Dopo di che sarete pronti ad iniziare il campionato più bello del mondo (modestamente...); naturalmente la scelta della squadra spetterà a voi e potrete sceglierla tra tutte quelle presenti nell'attuale campionato (quindi io prenderò il Milan, Max la Juve e via dicendo...). Non appena avete effettuato il rituale per la scelta della squadra, dovrete mettere in atto la vostra innata tecnica videoludiaca, in poche parole, scegliete i giocatori da mettere in campo e la formazione, quindi premete il bottone del joystick e spaccate i chip al computer (o le ossa se state giocando con un vostro amico).

Dopo l'entrata gloriosa nel campo di calcio (aih! Ahi! Max finiscila di tirarmi intesta le monetine, e non dire che lo fai per rendere più realistico il gioco!) e il fischio dell'arbitro, inizia la partita (per la serie, lo sapevamo già tutti alla perfezione come inizia una partita!).

Per quanto riguarda quest'ultima, vi ritroverete con la solita visuale dall'alto, che ha decretato il successo di Sensible Soccer & soci; per quanto mi riguarda non ho avuto molta difficoltà nel gestire al megli o il mio giocatore, imponendomi sull'avversario digitale senza troppe difficoltà. Durante il corso dell'incontro potrete decidere di effettuare le sostituzioni previste dal regolamento, magari per togliere dalla mischia un giocatore già ammonito per gioco falloso... Al fischio finale verrà invece commentata sulle prime pagine dei giornali la vostra prestazione, visualizzando i tabellini di ciascuna partita e permettendovi di trarre le considerazioni del caso: la vostra panchina potrebbe anche vacillare...

Mirko

AL TERMINE DI UN'INTERMINABILE ATTESA, INTERVALLATA DALL'USCITA DI CHAMPIONS OF EUROPE, SALUTIAMO FINALMENTE L'USCITA




**Amiga**

**Dopo il mediocre Champions Of Europe, che strappò ai tempi una votazione decisamente esagerata, il buon Luca (Podestà) s'è rimesso al lavoro e ha rivisto parecchi aspetti del suo gioco. Per prima cosa adesso è possibile passare la palla in otto direzioni, e non solo nelle quattro cardinali, poi è stato implementato un rudimentale after touch e l'inserimento della rosea Gazza aggiunge sicuramente quel tocco che certo non guasta. Nonostante questo, però, Dribbling rimane e un gioco decisamente datato, discretamente giocabile, ma che a nostro avviso non può essere in grado di venire paragonato ai grandi classici che abbiamo citato a inizio recensione.**

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 70%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## ACCOLADE/TSUNAMI per PC

# RINGWORLD

**Chi non conosce il grande creatore dell'ambientazione di questa avventura? Chi non ha mai letto almeno uno dei capolavori di Larry Niven? Chi non ha mai sentito parlare di questo superbo ed eclettico scrittore? Io.**

Scherzi a parte questo Ringworld è basato sull'omonima novella (o meglio romanzo) di Larry Niven, uscito nel 1970 e subito diventato un clamoroso best seller, perlomeno negli States. La storia di questa avventura grafica è decisamente accattivante: (estratto dalla "Storia di Ringworld", A. Orchesi, Xenia edizioni) "E' stata un'era di pacifica cooperazione tra gli Umani e i Kzinti (avete presente i leoni di Wing Commander? Ecco). Vent'anni sono passati da quando un Umano, Louis Wu (oramai i giapponesi sono dappertutto...) e uno Kzin, Colui-che-parla-agli-animali (Speaker-to-animals) sono tornati dal lungo viaggio a Ringworld, un viaggio che rimane tutt'ora un segreto tranne che per capoccioni dell'ONU e del Kzinti Patriarchy. La tecnologia insegnata dai Puppeteer a Wu e allo Speaker permise una collaborazione profonda tra le due razze per la costruzione della più veloce astronave mai costruita: l'Hyperdrive II. Ma oltre alla tecnologia, i Puppeteer coinvolsero gli Umani e i Kzinti in un esperimento genetico di incredibili proporzioni: far nascere gli Umani fortunati e Kzinti passivi e tranquilli (lo so che la trama può sembrare folle, ma all'interno dei libri ci può stare tutta). Ma le cose non andarono come avrebbero dovuto: il Patriarca degli Kzinti rimase leggermente alterato da questa nuova generazione di poco focosi guerrieri, e come se non bastasse, tutto il popolo Kzinti, quello non passivo, diventò ulteriormente violento, subdolo e pericoloso (mi sa che questi hanno giocato un po' troppo a SimLife...), tanto da minare la stabilità dell'impero stesso. Così gli Kzinti continuarono a lavorare nel progetto Hyperdrive II solamente per clonare la nuova astronave e dotarla di un armamento capace di spazzare via un pianeta intero, al contrario del progetto originario, che non comprendeva armamenti di nessun tipo. Il resto è storia attuale." Potrei ora annoiarvi ulteriormente raccontandovi le prime fasi del gioco, ma mosso da compassione mi limito a dirvi che da tranquillo messaggiero free-lancer vi trasformerete in ladro di un Hyperdrive II con tutte le conseguenze del caso, e visto il caso fate un po' voi... Parlando di interfaccia invece abbiamo il supercollaudato sistema di punta&clicca con sei icone per camminare, guardare, toccare, (baciare, lettera, testamento. Questa mi sa che l'ho copiata da qualche parte) parlare, usare l'equipaggiamento e richiamare il menu con i soliti comandi di salvataggio, caricamento e opzioni varie. Per quello che riguarda il gioco vero e proprio possiamo tranquillamente dire che è leggermente ispirato alle adventure Lucasarts, con tanti dialoghi e inquadrature in primo piano, grafica in 256

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

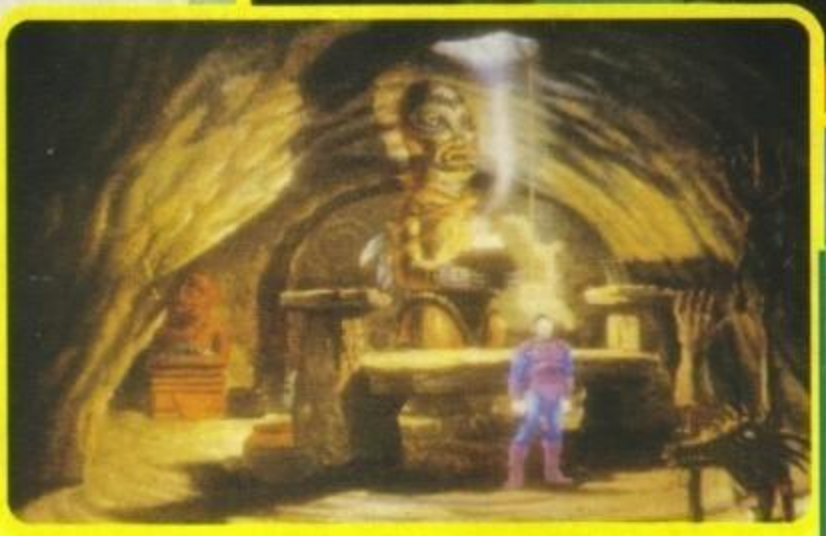
http://www.oldgamesitalia.net/



colori, poche difficoltà e soprattutto una trama molto ben fatta, e mai noiosa o troppo estenuante da seguire. Naturalmente è stata inclusa anche una discreta dose di azione, e dovrete essere svelti molte volte a prendere le vostre decisioni o vi ritroverete con il sedere per terra, come direbbe Peterson.

A contribuire al grande effetto di cinematograficità che traspare durante tutto il gioco grazie alle molte animazioni e schermate di intermezzo, c'è anche una colonna sonora veramente coinvolgente e qualche effetto speciale che però non introduce assolutamente niente di nuovo. Per finire un paio di notizie tecniche: per giocare a Ringworld avrete bisogno di un drive da 3,5 pollici, dieci mega di spazio su hard disk, una scheda grafica VGA, un 386 o meglio, altrimenti le animazioni le vedete in slow motion, un mouse, senza il quale sfascerete la tastiera a furia di schiacciare a ripetizione i tasti delle frecce e una Adlib o una Soundblaster per gustarvi effettacci e colonna sonora.

Andy



## NOTA BIOGRAFICA

"Sono un insegnante per necessità, ma non riesco proprio a insegnare come dovrei. Mi mancano almeno un paio di requisiti essenziali: non sopporto essere interrotto e non so trattare con gli stupidi." Queste parole sono di Larry Niven, lo sceneggiatore di Ringworld.

Mr. Niven, oltre a questa sceneggiatura, ha lavorato nel mondo dei libri e della letteratura sci-fi con notevole successo, vincendo un Hugo Award per Neutron Star nel 1966, revisionando il backgorund dell'universo di Green Lantern della DC e raccimolando premi in tutto il mondo per il suo master piece Ringworld (vi dice niente questo?) e poi Incostant Moon, entrambi del '70. I suoi ultimi lavori sono The Gripping Hand, N-Space, Playground For The Mind e una storia di Green Lantern, mentre le sue opere in lavorazione sono Destiny's Road e Crashlander, tutte ovviamente spaziali (in tutti i sensi).

## PC

Ringworld è graficamente e tramamente (estratto dal "Novissimo Orchesi": tramamente= avv. che riguarda la trama. es. tramamente è stato un film molto bello) molto interessante: le immagini disegnate a mano sono una gioia per gli occhi, sia per la loro qualità, che rasenta veramente la cinematograficità, sia per le diverse inquadrature, anch'esse molto da Cinemascope, senza contare i visi dei personaggi che sembrano tratti pari pari da un film sci-fi degli anni settanta; la trama non poteva che essere eccellente, essendo completamente tratta dal libro di Larry Niven che da il titolo al gioco, la quale oltre che ben studiata e convincente risulta anche appassionante sin dalle prime battute. Le animazioni dei vari personaggi, la colonna sonora e gli fx sono ugualmente di una fattura veramente gradevole.

Finiti i pregi passiamo alle pecche, che a dire il vero non sono certo piccole e anzi pesano notevolmente sul giudizio globale: innanzitutto, per rimanere nella parte tecnica, i caricamenti sono troppo lunghi e troppo frequenti, sono dell'avviso che si sarebbe potuto benissimo evitare sia il loro numero sia la loro estenuante lunghezza; Ringworld è sicuramente uno dei giochi più cinematografici che io abbia mai visto, ma oltre a fregiarsi dei pregi di questo tipo d'impostazione si deve accollare tutti i difetti: e così durante il gioco sembra di essere assolutamente comandati a bacchetta, che le uniche asperità siano dovute, più che a enigmi logici et similia, al non sapere quale oggetto prendere e dove metterlo, senza contare che nella prima mezz'ora di gioco toccherete il mouse giusto due o tre volte. In tutta sincerità gli amanti di Niven potranno anche essere più che soddisfatti, ma per tutti gli altri c'è in giro un certo Space Quest V che può offrire molto di più. Dico questo senza voler comunque togliere nulla ad un prodotto nel complesso decisamente valido.

| | |
|---|---|
| TECNICA: | |
| GIOCABILITÀ: | |
| INNOVAZIONE: | |
| GLOBALE | 85% |

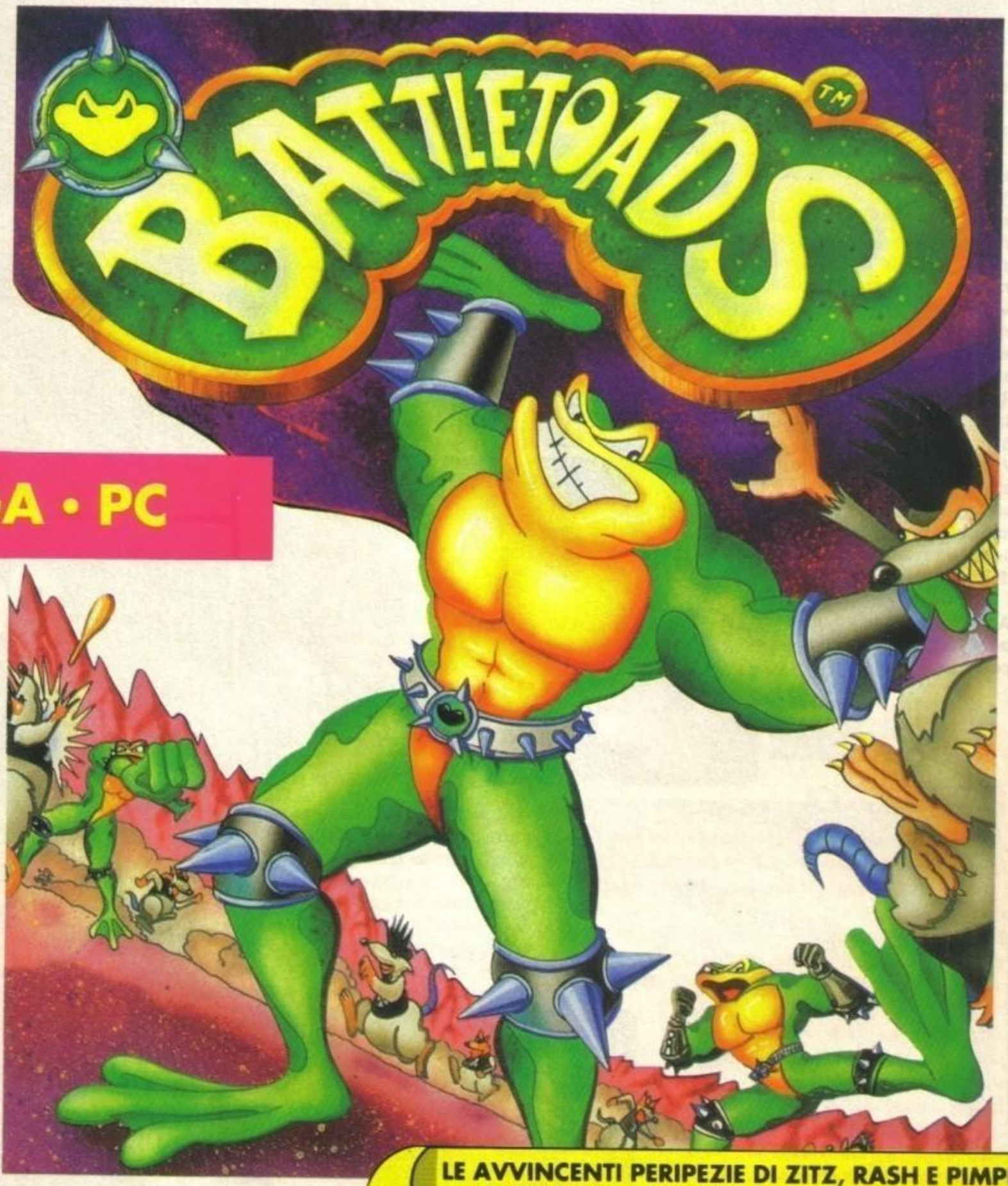
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BATTLETOADS™

## AMIGA • PC



**LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!**

**ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!**

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI.
COSA INTENDI FARE?
LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!

MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ICE per Amiga

# PIRACY

## ON THE HIGH SEAS

**Non spirava un alito di vento. Il nostro bucaniere procedeva lentamente su quel mare placido e silenzioso quando avvistammo in lontananza una delle eleganti navi del governatore... redattori all'arembaggio!**

I pirati hanno sempre esercitato nella letteratura di genere avventuroso un fascino indiscusso e calamitante grazie soprattutto alle fantastiche leggende che nel corso dei secoli si sono create attorno ad essi. Così come per la produzione scritta e per il cinema anche il mondo dei videogiochi si è spesso ispirato a questi scatenati malandrini, realizzando talvolta dei veri e propri capolavori di cui ne sono un esempio i due episodi di Monkey Island.

Come avrete già intuito dal titolo, questo nuovo prodotto della ICE prende spunto dall'ambito piratesco, proponendosi come una sorta di arcade-adventure. Il gioco è ambientato in un'epoca oscura in cui le forze del male imperversano con ferocia e accanimento. La terra ferma è sconvolta da orribili mostri e da creature spaventose mentre il mare è infestato dalle scorribande dei temibili e spietati pirati. La popolazione della terra, nel suo profondo subconscio, vive nel ricordo di un era di pace e prosperità, in cui il leggendario calice d'oro garantiva con i suoi incredibili flussi positivi serenità e pace interiore. Ma quando questo venne perduto la terra cadde nella tenebra e gli uomini vennero pervase dal male trasformandoli in pirati. Il vostro compito è naturalmente quello di ritrovare il calice d'oro e ristabilire la pace in questo mondo devastato dalle forze maligne. Per fare questo dovrete solcare con la vostra nave i sette mari, battervi valorosamente contro i pirati, e setacciare da cima a fondo tutte le isole che avvisterete. Nella fase iniziale avrete a disposizione una sola nave e un esiguo equipaggio e sarete costretti a darvi al commercio per incrementare i vostri averi, comprando prodotti nelle isole dove i prezzi sono più bassi per rivenderli a quotazioni più elevate. L'interfaccia utente è abbastanza semplice anche se a volte si rivela un po' incompleta. Durante la navigazione essa è costituita da sette icone che vi permettono di visualizzare la mappa del mondo, di salpare l'ancora di essere informati sullo stato generale di salute del vostro equipaggio e della condizione della nave e di accedere al menu dei salvataggi. Avrete anche la possibilità di selezionare e schierare le possibili navi aggiuntive che potrete acquistare durante il corso del gioco. L'icona sicuramente più importante è però quella che vi abilita a scendere dalla nave per andare a visitare un' isola. Una volta sulla terra ferma potrete procuravi la materia prima per il vostro commercio, entrare nella taverna del paese, vendere i vostri prodotti e giocare d'azzardo.

Ma il pericolo è sempre in agguato! Mentre state tranquillamente navigando potreste essere assaliti dai temutissimi pirati della zona che tenteranno di estorcervi denaro. In questo caso avete tre possibilità: o cedete la somma richiesta o intraprendete un combattimento a distanza con i cannoni oppure assalire voi stessi la nave. Quest'ultima possibilità vi permette di accedere alla fase arcade vera e propria nella quale impiegherete uno dei tre guerrieri dell'equipaggio. I combattimenti, purtroppo, sono abbastanza noiosi in quanto avete a disposizione poche mosse e il controllo del vostro personaggio risulta davvero poco immediato; tutto questo naturalmente a discapito della giocabilità e quindi del divertimento effettivo. Sostanzialmente ho trovato questo gioco noioso e ripetitivo in quanto non dovrete fare altro che girovagare con la vostra nave per l'oceano, vendere merci, acquistarne e intraprendere ogni tanto qualche combattimento. Piracy si rivela più interessante quando dovrete entrare nelle prigioni delle isole più malfamate. Qui infatti il ritmo si fa serrato, perché dovrete affidarvi ai vostri riflessi per abbattere le numerose schiere di mostri abominevoli che vi si faranno incontro. Globalmente un prodotto un po' deludente che tuttavia si presenta in alcune sua fasi non troppo "malvagio".

Daniele Lepido

Amiga

Cosa dire di questo gioco? Molto ho già detto, è decisamente ripetitivo e soprattutto non riesce a coinvolgere nella maniera giusta il videogiocatore a causa di livelli abbastanza bassi di giocabilità e di interattività. Mediocre nel complesso la grafica, che comunque presenta durante la fase dei combattimenti sprite grandi e ben definiti. Per quanto concerne il sonoro posso dire che è sullo stesso piano della grafica con qualche motivo intrigante e qualche buon effetto. Divertenti sono i cambattimenti con le piovre che infestano i mari in cui navigate, anche se tuttavia permane il controllo poco agevole e immediato del personaggio. Un gioco quindi che se fosse stato articolato con maggiore cura si sarebbe rivelato di maggiore interesse, anche se in ogni caso ampiamente sprecato per le potenzialità dell'Amiga!

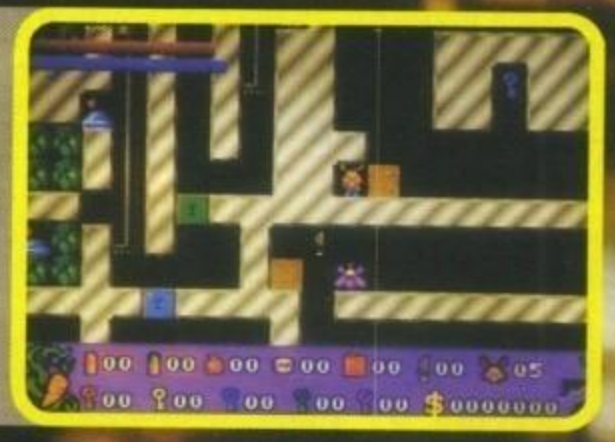
| | |
|---|---|
| TECNICA: | GLOBALE 68% |
| GIOCABILITÀ: | |
| INNOVAZIONE: | |

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo il valido Nick Faldo recensito sul numero scorso, la Grandslam approda nuovamente su queste pagine con il suo più recente prodotto... Conigli, labirinti e cavoli (a merenda) sono i principali componenti che caratterizzano questo gioco: vediamo i risultati.



# Legend Of Myra

Un giorno come tanti altri, nel Mondo dei Conigli, quello abitato da quei simpatici animaletti pelosi che si vedono girovagare ogni tanto nelle campagne (no, non sto parlando dei Lemmings, quelli sono un'altra storia).
I cari coniglietti erano del tutto inconsapevoli del fatto che gli abitanti di un mondo parallelo non avrebbero affatto disdegnano di sbafarsi abbondanti porzioni di coniglio alla cacciatora, e quindi proseguivano nelle loro occupazioni più normali: partecipare a gare di salto con l'asta, di salto in lungo, corse a ostacoli e numerose altre attività (tutte varie quanto quelle già citate). Solo un coniglio fra tutti non saltava mai: egli rispondeva al nome di Myra e preferiva starsene a riposare sotto gli alberi, oppure farsi delle enormi abbuffate di cavoli (cavoli a parte, come biasimarlo?) e quando non aveva sonno o fame, gli piaceva fare delle gigantesche gallerie sotto al terreno, per soddisfare la sua curiosità ed esplorare luoghi fantastici e segreti, che certamente non avrebbero destato l'interesse dei suoi batuffolosi fratelli orecchiuti.

Un brutto giorno (sì lo so, nelle trame dei videogiochi c'è sempre "un brutto giorno...", ma che si può fare?) quelli dell'altro mondo decisero di non indugiare oltre e, dopo aver effettuato un rapido ed approssimativo calcolo della quantità di animaletti saltellanti che abitavano nel Mondo dei conigli, stabilirono in che modo catturarli e come cucinarli una volta catturati (poiché non a tutti piaceva il coniglio alla cacciatora...).
Si decise per un attacco frontale: occupazione brutale del territorio del Mondo dei conigli e scagliarsi con forza contro gli animali, che stavano, indovinate un po'... saltando!
Anche se colti di sorpresa, i conigli utilizzarono una più fluida e scattante accelerazione, a loro morfologicamente congeniale, riuscendo a distanziare i biechi assalitori e a infilarsi nelle loro tane.
I nemici non poterono far altro che ritirarsi, per elaborare un altro piano: i conigli, anche se non possedevano risorse eccezionali, godevano infatti di una velocità decisamente superiore e quindi per questi ultimi era praticamente impossibile raggiungerli e catturarli.
Allora si decise che i conigli sarebbero stati privati delle loro scorte alimentari, senza le quali sarebbero certamente morti di fame per le troppe energie sprecate nei salti: certo, la qualità della carne

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sarebbe peggiorata, ma vista la quantità si decise ugualmente per questa ipotesi. E così nottetempo una truppa di oscuri individui si infilò nella grande dispensa dei conigli e la saccheggiò di tutti i cavoli che c'erano (ma, adesso che ci penso, i conigli non erano golosi di carote?), non potendo però portare con loro una così grande quantità di cavoli, decisero di nasconderli immediatamente sotto il Mondo dei Conigli, dove sapevano esistesse un magico mondo chiamato Underworld (devono averci già fatto qualche gioco su questo Underworld...), ideale per accumularvi i cavoli.

La mattina seguente i conigli scoprirono del furto e si diedero alla disperazione, ma Myra, che come avrete già dedotto dal titolo del gioco è il protagonista, cominciò a scavare sino a scoprire l'ingresso di Underworld: qui comincia l'avventura di Myra alla ricerca dei cavoli perduti.

In sostanza, quindi, dovrete recuperare i cavoli sottratti dai Soliti Ignoti, attraversando tutti i livelli di Underworld e affrontando tutti i pericoli del caso: il gioco non è altro che un puzzle game stile Boulderdash, dove occorre usare sia l'abilità che il cervello per passare indenni attraverso i 120 livelli; Myra il coniglio, che voi controllate, è visto lateralmente e voi lo dovete spostare nelle quattro direzioni per esplorare la caverna di Underworld in cui vi trovate e per cercare appunto i cavoli scomparsi.

Prima di ogni livello vi viene presentata una breve frasetta che potrebbe (e dico, potrebbe) aiutarvi nella risoluzione dello livello: in ogni schermo vi è un numero definito di cavoli, che potrete trovare in giro e dovrete raccoglierne una percentuale base che vi permetterà di terminare la fatica con successo; quando sarete entrati in possesso della quantità di cavoli sufficiente, nella parte in alto a destra dello schermo apparirà una freccia che vi guiderà a una porticina (apparsa per l'occasione) che vi farà uscire dallo schermo.

Durante le vostre esplorazioni, incontrerete anche numerosi troll, orchi e altre amenità proprie di Underworld, che vi intralceranno non poco nella risoluzione dello schermo, ma aspettate il momento giusto per ucciderli, poiché potrete servirvi della loro esplosione (dopo che sono stati colpiti) per far saltare alcuni muri (e in alcuni livelli questo sarà vitale, per far accedere Myra a locazioni non accessibili normalmente).

Giocare a The Legend of Myra è piuttosto facile, poiché le situazioni che si presentano sono ben calibrate, mentre all'inizio dovrete limitarvi a semplici esplorazioni dell'area di gioco, alla ricerca dei soliti cavoli, poi dovrete far uso di chiavi colorate da utilizzare con saggezza (perché una volta utilizzate, non potrete ritornare sulla vostra decisione) oppure di teletrasporti e cose di questo genere.

Nonostante tutto, però, il gioco lascia un po' l'amaro in bocca, poiché il concept è vecchio come il mondo e un tantino banaluccio, così come l'azione di gioco che ha subito ben pochi rinnovamenti: forse sarà questione dei cavoli, che in realtà sono meno apprezzati delle carote, da parte dei conigli, comunque resta un gioco a cui guardare solo per qualche ora di divertimento, al posto del sempreverde Lemmings.

Riccardo Rossetti

## PC

Riproporre pari-pari (o quasi) Boulderdash dopo così tanto tempo non è esattamente la cosa più astuta da farsi, specialmente per una software house che versa in uno stato non esattamente invidiabile come la Grandslam (mi ricorda un Terminator per la sua insistenza, l'avranno data per fallita due o tre volte!). Chiunque arrivi da un sistema "inferiore" non può fare a meno di paragonare il vecchio capolavoro della First Star a questo nuovo clone, che in effetti non ne esce poi così bene: la grafica sarà anche fatta bene (oddio, discreta), lo scroll è fluido, il sonoro è davvero convincente (con una Soundblaster) e ci sono nuovi oggetti da usare per spezzare la monotonia, ma il vero problema è che è meno accattivante, meno immediato e un po' più "rozzo" nella concezione dei livelli (peraltro numerosi, ben 120). In sostanza, The Legend of Myra potrebbe interessare chi non ha mai visto il titolo al quale si rifà, o chi ha nostalgia dei "bei tempi andati": qui in redazione viene considerato solo come "mega occupati su hard disk", e probabilmente sarà la prima cosa a partire quando ci arriverà qualcosa d'altro.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 78%

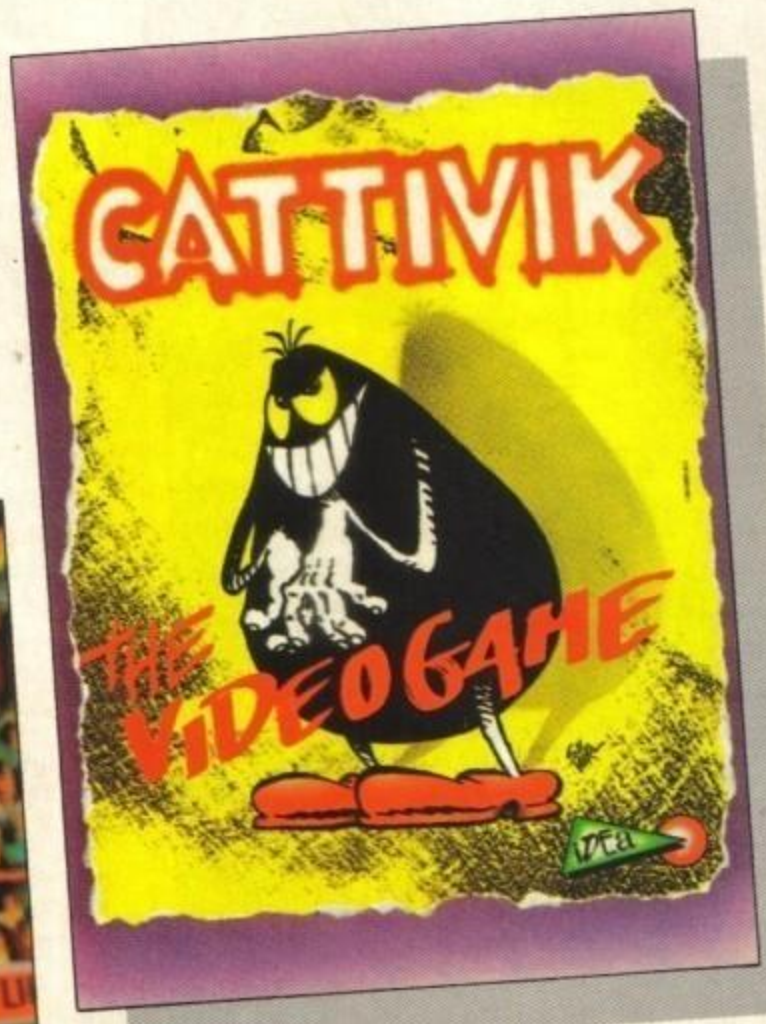


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# 3... FANTASTICHE IDEE TRA FUMETTO E SPORT




DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE SILVER, AUTORE DI LUPO ALBERTO, IL PERFIDO GENIO DEL MALE BALZA SUGLI SCHERMI DEL TUO COMPUTER! AIUTA CATTIVIK A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE!

**CATTIVIK**

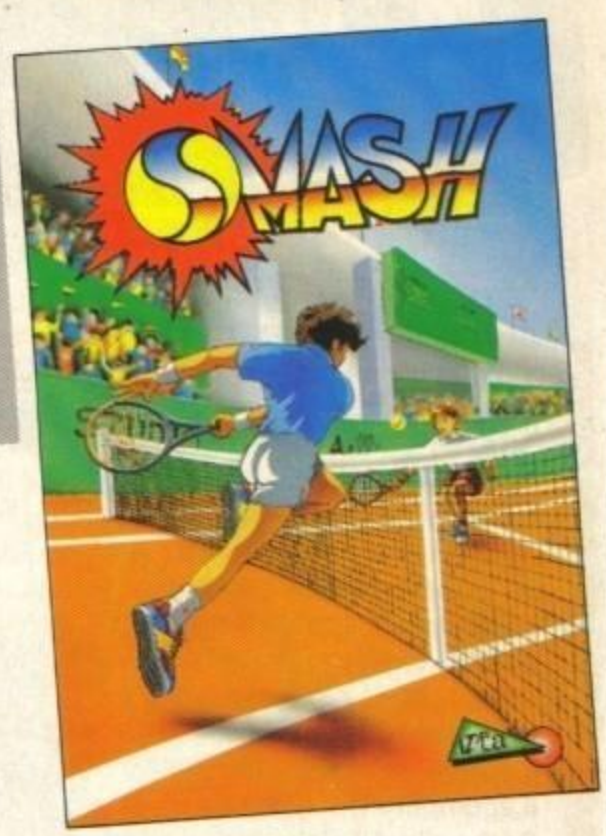
| | |
|---|---|
| AMIGA | L. 49.900 |

© 1992 SILVER / ADICKS

BUTTATI IN UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE! LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO DI GIOCO E GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.

CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE! NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO DAL 1898 AD OGGI.

| | |
|---|---|
| AMIGA | L. 49.900 |
| C64 C | L. 29.900 |
| C64 D | L. 29.900 |




| | |
|---|---|
| AMIGA | L. 49.900 |
| C64 C | L. 29.900 |
| C64 D | L. 29.900 |

© 1992 IDEA

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**TITUS per PC**

**Ricordate i due epici episodi di Cauldron pubblicati dalla Palace Software durante la gioventù del glorioso Commodore 64? Eccone, a distanza di tanti anni, anche questa terza puntata (dopo una pausa commemorativa in memoria dell'ormai defunta casa inglese)...**

# SUPER CAULDRON

C'era una volta un demone cattivo che per chissà quale strano motivo aveva deciso di accanirsi contro una povera maghetta dai capelli rossi, una certa Zmira. E così un bel giorno la sventurata, proprio quando stava facendo il suo numero preferito al convegno annuale maghi dilettanti (quello del coniglio che esce dal cappello), si ritrovò quasi del tutto senza poteri e dal cilindro uscì invece un bel topone vorace che fece svenire tutta il pubblico femminile sul posto. Naturalmente Zmira, dopo aver letto le istruzioni di un videogioco molto in voga in quei giorni (Super Cauldron), capì subito di chi era la colpa: del demone cattivo Zenobibbo. Il quale aveva deciso di divertirsi alle sue spalle e aveva così disseminato per quattro scenari i suoi vecchi poteri magici sotto forma di icone. Avrebbe così dovuto attraversare terre infide popolate dalle creature più fastidiose possibili per riprendersi una per volta tutte le sue magie offensive. Ma il problema per VOI non sarà dei più semplici: l'unica magia rimastavi permette solo di lanciare pietruzze a distanza ravvicinata (variabile a seconda della pressione del fuoco). E questo è solo il primo dei problemi. Infatti i vostri vecchi poteri sono circondati da creature malvagie non sempre eliminabili nascoste in misteriose locazioni di cui dovrete cercare l'accesso. Ma per fortuna ci siamo qua noi. Spesso volentieri le entrate sono mimetizzate dietro tronchi d'albero, almeno nel primo livello che è la foresta. Nei successivi tre (i campi, la città e il castello del cattivo), invece, vedete di darvi un po' da fare anche voi! Non potete certo lasciare lì da sola una povera ragazzina indifesa!

G.B.

**PC**

Non so se avete presenti le tipiche conversioni da Amiga a PC di arcade vari: grafica bella quanto si vuole, ma scrolling generalmente pietoso. Con queto non voglio dire che sia una conversione (non so neanche se esista per l'Amiga)(esisterà, e non è ancora disponibile perché al momento soggetta a riprogrammazione... Potrebbe saltarne fuori qualche cosa di interessante. NdMax), ma se non lo è i programmatori sono doppiamente colpevoli. Perché quando si vuole fare un arcade sul PC o lo si fa in modo decente o lo si fa bello almeno sul Pc veloci (i 486 che ci stanno a fare?) o non lo si fa proprio così almeno non si imbroglia il pubblico. E invece la Titus fa orecchio da mercante: pur sapendo fin dall'inizio che non sarebbe riuscita a realizzare uno scorrimento degno di tal nome ha optato per una specie di misto tra lo scroll e il flick screen: in pratica lo schermo si muove quasi istantaneamente (e malissimo) solo quando siete vicini ai bordi del video. Bah, volendo chiudere un occhio e soffermarsi sul valore del gioco, mi sembra che non ci sia niente di veramente nuovo e che il gioco, sebbene discreto dal punto di vista delle locazioni nascoste e dei power up, presenti ostacoli e nemici parecchio fastidiosi fin dall'inizio. Se poi si considera che si parte con poteri magici limitatissimi, tutto ciò si traduce in un continuo gameover nelle primissime locazioni almeno per un po' di partite. Parlando di grafica (e lasciando da parte il già bastonato scroll), bisogna dire che, per essere in VGA, è disegnata più che discretamente, anche se gli sprite sono spesso minuscoli. Il sonoro, invece, non eccelle assolutamente. Concludendo è un po' il tipico arcade per PC non troppo ben riuscito che però ha dalla sua il fatto che diversi altri non sono meglio di lui. Fate un po' voi.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 71%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## THALION per PC, Amiga 1 Mb

# Amberstar

**Un altro gioco di ruolo? Della Thalion? Quelli di Lionheart e No Second Prize? Bah, vediamo un po' cosa sanno fare anche in questo impegnativo settore...**

Probabilmente non ve ne importerà un fico secco, ma tutto cominciò in quel di Lyramion, dove un certo pazzoide aveva deciso di allearsi a un demone di nome Tarbos con effetti devastanti sul pianeta. Fortunatamente una combriccola di maghi in possesso della mitica Amberstar era riuscita a segregare il demone sulla terza luna del pianeta. Eppure, pressapoco ai giorni nostri, si viene a sapere che un altro pazzoide di nome Marmion, potente mago, sta mettendo a punto un complesso rituale per liberare il demone. Urge l'intervento di un eroe!

E qui entrate in gioco voi. Dovete ovviamente impersonare il beota di turno che sarà il futuro liberatore del pianeta e partite, purtroppo, solo soletto, ma con la possibilità di mettervi in gruppo con altri compagni.

A questo punto, come di solito avviene in situazioni del genere, non è facile trovare tipi beoti quanto voi, al punto da darvi man forte in una simile impresa (manco a farlo apposta) sovrumana. Discorsetti simili a parte, è ovvio che il vostro giocare sarà inizialmente improntato a un continuo cercare e peregrinare che vi farà perlomeno conoscere i vari stili di visualizzazione dello scenario: la visuale in due dimensioni viene infatti utilizzata negli esterni e, in alcuni casi, anche in alcune locazioni come stanze, casette, locande o altri locali di dimensioni decenti. Il 3D in soggettiva, invece, è usato quasi esclusivamente per città e dungeon vari. Viaggiando all'aperto, inoltre, noterete sicuramente l'alternarsi del giorno e della notte dal continuo ridimensionarsi della dimensione del cerchio visivo (particolare che vi costringerà sicuramente ad accamparvi nelle condizioni di scarsa visibilità). Diverso, invece, il caso degli interni: la visibilità sarà compromessa appena, ma l'accesso ai vari negozi sarà spesso negato in ore non d'ufficio (va bene il realismo, ma per me potevano anche risparmiarsi un dettaglio del genere: è più di ostacolo che d'aiuto).

E giusto che siamo in tema di luce, faccio notare che anche i vari dungeon rientrano in questo discorsetto: sono tutti bui e bisogna avere con sé un bel po' di torce di scorta per essere sicuri non rimanere bloccati in qualche buio anfratto a metà esplorazione. Alternativamente bisognerebbe essere avere poteri magici (o avere nel gruppo qualcuno che li abbia) per illuminare l'ambiente.

Ma, come si è già accennato, prima di tutto non è affatto facile trovare compagni disponibili e, nel caso (questo è il bello), spesso non vi saranno di nessun aiuto al proposito.

Mi spiego meglio: la particolare concezione del gioco prevede che diversi personaggi (incluso il vostro) partano senza appartenere ad alcuna classe (guerriero, mago, ladro, ecc.) con pochissimi hit point e totalmente impossibilitati all'uso di armature e di armi più potenti di un coltellino. Si potrebbe rimediare andando ad



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



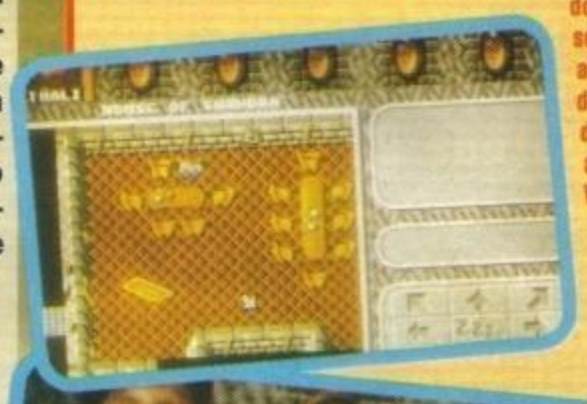
# SIAC

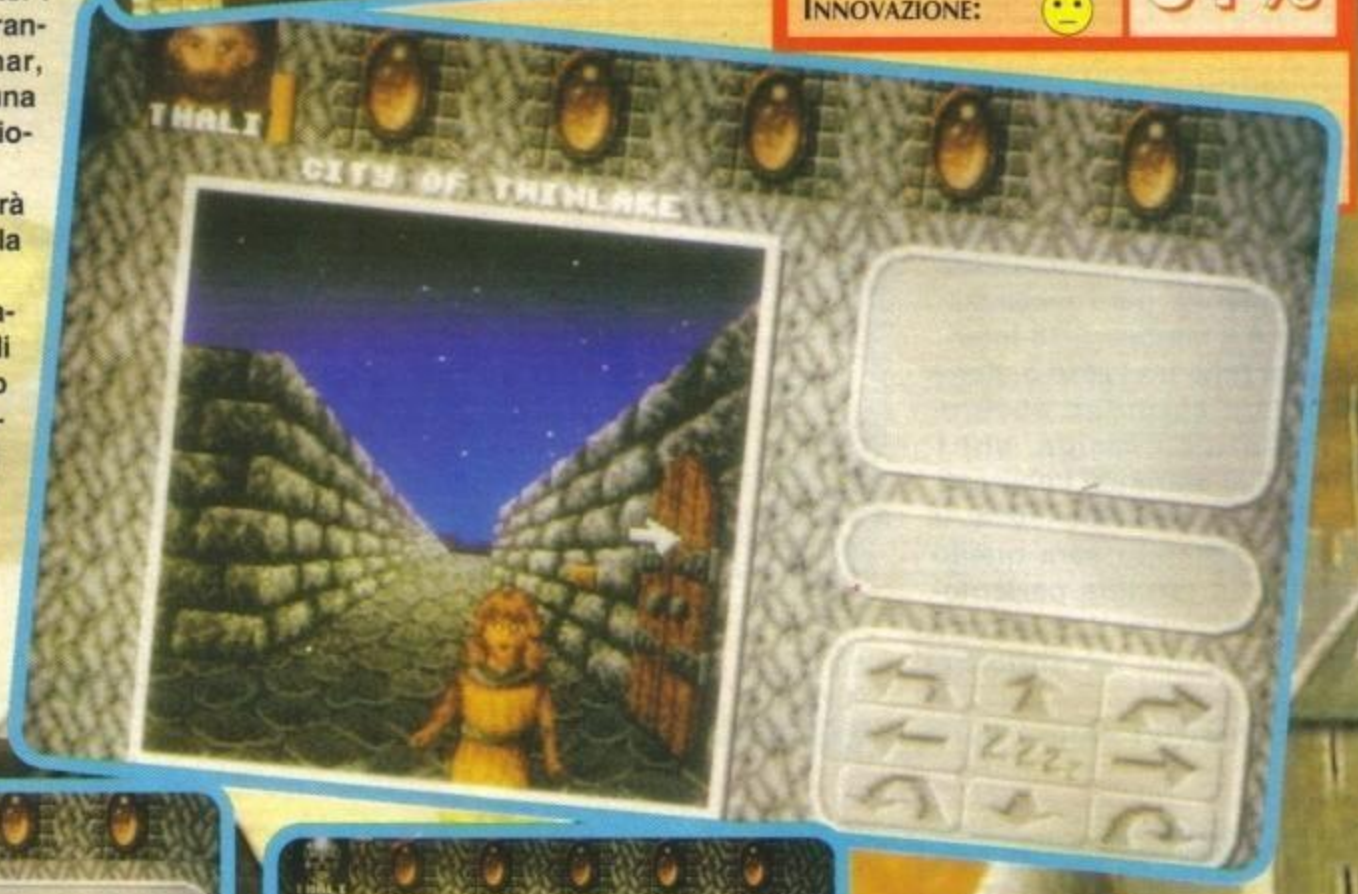
iscriversi in una qualsiasi gilda ad un qualsiasi ordine (ogni città ha la sua e la città di partenza ospita quella dei guerrieri). Il problema è che costoro pretendono comunque un minimo di punti di esperienza da collezionarsi uccidendo mostri che decisamente scarseggiano in tutto il gioco. Sebbene Twinlake (la città di partenza) ospiti già tre dungeon, inizialmente si può accedere unicamente al primo e solo trovando un certo Silk (aspirante ladro in possesso di tre utili grimaldelli per scassinare serrature). Questo perché i dungeon avranno spesso la scomoda peculiarità di essere considerati zone off-limits. I combattimenti, comunque, ricorderanno molto quelli di Ultima o di Ishar, dove si combatteva all'interno di una griglia e si sceglieva in quale direzione attaccare.
Al centro dello schermo campeggerà anche una finestra in treddì, ma dalla funzione puramente coreografica.
Poco altro resta da dire: è supportata l'automappa ed è presente più di un mezzo di trasporto (oltre al solito cavallo di San Francesco) e si è tentato anche di rendere certi dialoghi un pochino interattivi rendendolo, in certi casi, a più livelli.
Ma... fermi, cosa ascoltate ancora le mie chiacchiere quando la salvezza di Lyramion potrebbe dipendere da voi?

G.B.

## Amiga

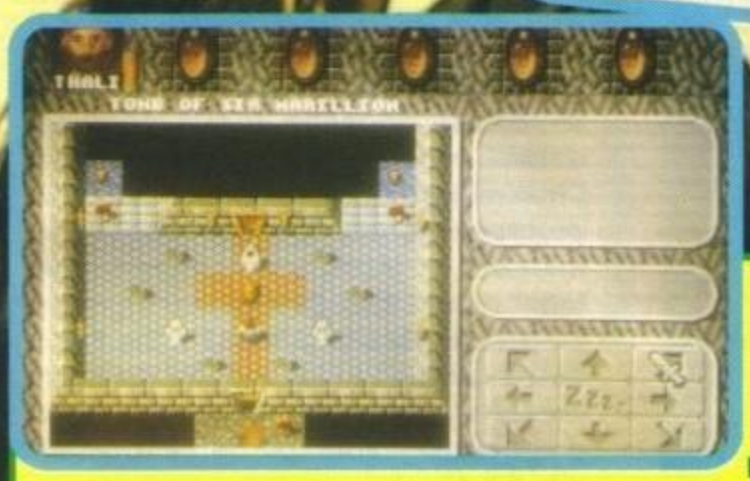
Leggermente meno sofisticato della versione PC nella gestione del giorno e della notte (i colori dell'Amiga 500 sono un po' di meno di 256...), ma identico più o meno in tutto il resto. I colori sono sgargianti, la velocità di gioco è più o meno immutata, il sonoro è più o meno il solito (una melensa cantilena di sottofondo) e i caricamenti sono sopportabilissimi già su floppy (e il gioco è pure installabile su hard disk). Brutte nuove per i possessori di Amiga 1200 (come me! Aargh!): il gioco funziona benissimo fino a quando non si decide di usare qualche torcia per far luce nei dungeon, qualche pozione o qualche altro strano oggetto, nel qual caso il 1200 decide molto gentilmente di partire in guru. Comunque, partendo dal presupposto che siate possessori di un Amiga "standard", non avrete molto da cantar vittoria. Il gioco è praticamente uguale alla versione PC e quindi tutti i difetti ad essa attribuiti valgono anche per questa. Primo fra tutti: il gioco è dannatamente convenzionale e, dovendo paragonarlo a qualche gioco, si potrebbe ritenerlo una versione piuttosto ridotta di Ultima 5 della Origin, magari molto più spedita ma sicuramente più noiosetta. Tanto per farvi un esempio: in un intera serata di gioco ho affrontato solo otto miseri nemici: sei topi e due orchi. Concludendo, si tratta di un gioco fin troppo convenzionale che potrà interessare solo ai patiti del genere. Il globale, comunque, è stato volutamente alzato rispetto alla versione PC perché il livello qualitativo medio degli RPG Amiga è sensibilmente inferiore rispetto a quello PC (il top dell'Amiga, infatti, è costituito dai due Eye of the Beholder e pochi altri. Su PC, invece, ci sono i due Ultima Underworld e Legends of Valour!).






TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: 😐
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 81%



## PC

Cosa vedo mai? Mi sembra di tornare indietro di qualche anno quando gli RPG non erano ancora interamente in soggettiva tridimensionale, ma solo in pochi oscuri sotterranei, mentre il gioco si svolgeva prevalentemente in interni o esterni visti a volo d'uccello. E che dire dell'interfaccia utente: ben lontana da quelle "ultimo modello" dove si possono trascinare a volontà oggetti da e per lo scenario e scambiarseli facilmente da personaggio a personaggio. Niente di tutto questo: si tratta di un gioco dal mouse tutt'altro che "intelligente" e dal numero un pochettino esagerato di icone, e che vuole accalappiare solo e unicamente per la trama piuttosto interessante e le terribili missioni che, dopo un minimo di ricerche, ricadranno sulle vostre esili spalle. In effetti grafica e sonoro sono sostanzialmente adeguati (anche se la prima tende paurosamente al minuscolo!), il gioco presenta non poche similarità con Ultima 5 (fermo restando che il modello originale è decisamente migliore) e tutto sta soprattutto nel rifare l'abitudine ad un sistema di controllo un po' datato. Comunque non possiamo fare a meno di pensare che, purtroppo, i giochi di ruolo in questi tempi hanno fatto passi da gigante e che, se fosse uscito due anni fa sarebbe stato lungamente più apprezzato. Bah, potreste sempre essere dei nostalgici che apprezzano le cose semplici di una volta...

TECNICA: 😐
GIOCABILITÀ: 😐
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 78%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COMBAT AIR PATROL

**CAPpero! Finalmente dopo tanto tempo un simulatore di volo approda su Amiga, con quali risultati risultati?...**

RECENSIONE REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON MARK RAMSHAW

Tanto per cominciare mi scuso per l'orrendo capello (per la serie l'ho riscritto 12 volte, una peggiore dell'altra, ndTMB), ma scrivere con Max che mi minaccia di morte se non consegno l'articolo entro le 2 ore, non è esattamente la condizione migliore per un'adeguata concentrazione.
Amenità redazionali a parte, CAP rappresenta un ambizioso tentativo di unire tre stili di gioco completamente differenti, in pratica i programmatori hanno raggruppato la complessità di un simulatore di volo, la strategia di un war game e la giocabilità di uno shoot'em'up in un unico programma.
In questo gioco potrete scegliere di pilotare ben due mezzi dell'avionautica statunitense, per l'esattezza l'F-14 e il famoso F-18 Interceptor (che tra l'altro è stato il primo aereo ad essere simulato su Amiga, ah! I ricordi...) entrambi imbarcati sulla portaerei Roosevelt; il vostro compito sarà quello portare a termine pericolosissime e vitali missioni all'interno del territorio iracheno.
Gli obbiettivi della vostra missione riguardano in particolar modo l'artiglieria nemica, la fanteria, i mezzi di supporto, singoli ponti e naturalmente i "soliti" elicotteri, mezzi pesanti e aerei.
Naturalmente oltre a volare e a sparare dovrete coordinare le forze d'attacco in modo che le missioni risultino sempre più incisive e devastanti nei confronti del nemico; se non l'aveste ancora capito, tutte le missioni sono ambientate nel triste periodo della guerra del golfo.

THE GAMES machine STAR PLAYER

Una delle caratteristiche più importante di CAP è quella che tutte le missioni sono legate una all'altra, quindi se la vostra campagna di guerra procederà in modo corretto relativamente l'intera battaglia proseguirà senza problemi mentre se fallire missioni su missioni, vi lascio immaginare i risultati!
L'opzione per scegliere l'F-14 o l'F-18 non è del tutto casuale, infatti i due mezzi si differiscono per i sistemi d'arma installabili, per le caratteristiche di volo etc.
Veramente interessante sono tutte le armi che avete a disposizione per devastare Saddam e i suoi amici (sempre che ne abbia); ad esempio, se sganciate delle bombe AGM-62 potrete seguire la loro distruttiva caduta tramite una telecamera posta come nella realtà sul naso del "bombolone" e la stessa cosa potrete fare con i missili aria-terra e aria-aria, gra-

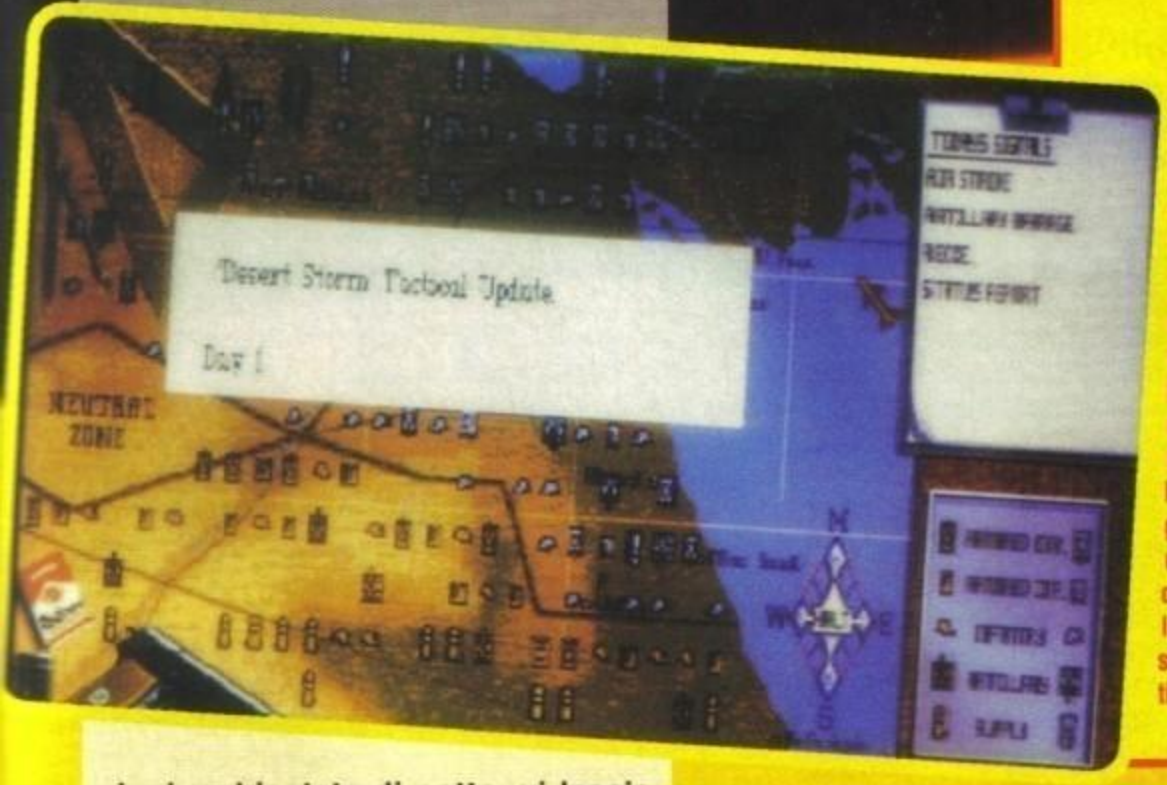


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tificante!
Come era logico aspettarsi, questo completo simulatore di battaglia nel golfo non poteva non avere delle mis-

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:
GLOBALE 91%




sioni ambientate di notte; vi lascio immaginare le scene di disperazione per cercare di atterrare su quella maledetta porta-aerei che non fa altro che sostarsi ogni volta che tento di "centrarla" con il gancio d'atterraggio!
Nonostante la presenza del visore a raggi infrarossi non sarà affatto facile riuscire a portare a termine queste missioni che tra l'altro rappresentano le più importanti dell'intera campagna di guerra.
Appena coordinate le vostre forze potrete salire sul vostro caccia preferito e quindi prepararvi ad affrontare gli obbiettivi prefissati; per prima cosa accendete i motori al massimo del regime e sganciatevi da quella dannata bagnarola semovente, quindi state allerta e armate i missili perché sicuramente gli iracheni non saranno certamente contenti di vedervi volare sulle loro capocce.

## Amiga

Fino ad oggi non era mai apparso un simulatore per Amiga realmente competitivo, finalmente con CAP si rivoluziona il concetto (almeno su Amiga) di simulazione. Prendiamo ad esempio F-15 Strike Eagle II e Knights of the Sky, il primo divertente ed il secondo è molto completo, ma entrambi si muovono con una lentezza esasperante, tanto che se non avete almeno un'Amiga 1200 vi potete tranquillamente andare a bere un caffé tra un frame e l'altro (sopratutto per ciò che riguarda Knights of the Sky).
CAP invece riesce a stupire in velocità anche su di un semplice Amiga 500/600, naturalmente il tutto proporzionato al numero di poligoni presenti su schermo, in effetti l'unico gioco più veloce di questo potrebbe essere EPIC, ma non ci giurerei!
Prendendo ispirazione da Jetfighter 2 su PC, questo programma è la simulazione per eccellenza della guerra del Golfo, indubbiamente la più realistica in assoluto; ma il vero shock viene dopo averci giocato un po', infatti, incredibile ma vero, risulta dannatamente giocabile.
In termini di grafica, di velocità, di azione adrenalinica, non vi è nessun altro simulatore su Amiga paragonabile a questo CAP (anche se F-29 Retaliator...).
Questo simulatore indubbiamente non potrà non fare contenti sia gli appassionati degli arcade sia gli entusiasti dei simulatori di volo; i primi si troveranno a loro agio grazie alla semplicità nel controllare l'aereo, mentre gli altri saranno soddisfatti appieno dalla varietà delle missioni e alla ultra-completa campagna di guerra.
Le visuali esterne sono veramente fantastiche, potrete vedere il vostro aereo in ogni possibile e immaginabile angolazione; tra le altre cose, potrete muovervi a 360 gradi direttamente all'interno del vostro abitacolo. Gli effetti sonoro sono di una qualità e di una autenticità quasi sconvolgente, sicuramente tra i migliori che abbia mai sentito uscire dagli speaker del mio stereo!
Finalmente dopo tanti anni i programmatori si sono resi conto che l'Hard Disk anche su Amiga è una realtà, quindi non avrete problemi nell'istallarlo, inoltre se volete giocarlo in coppia potrete "linkare" insieme due Amiga. Insomma Combat Air Patrol è o non è un capolavoro? Senza dubbio si tratta di un buon gioco, ottimamente programmato e sicuramente giocabile; c'è comunque qualcosa che non mi convince ancora, la grafica infatti nonostante sia veloce è poco complessa e forse meritava una migliore attenzione nel design finale. In definitiva un'ottimo prodotto, che grazie all'ottimo mix tra un simulatore di volo ed un arcade risulta uno dei migliori e più completi programmi di questo genere mai apparsi su Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

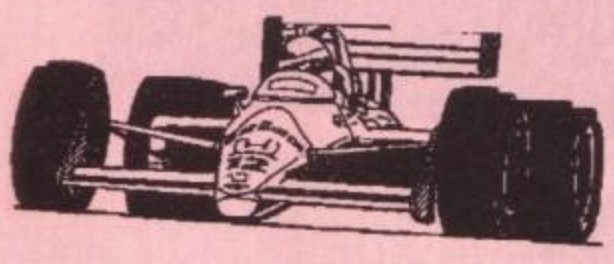
http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZ IN TUTTA L' ITALIA

# SCHEDE ACCELLERATRICI MICROBOTICS

NOVITÀ



| | |
|---|---|
| **VXL-30 25 Mhz A500/2000** | **L. 598.000** |
| **VXL-30 40 Mhz A500/2000** | **L. 698.000** |
| **VXL-32 Memory board 2MB Ram Burst 32 Bit** | **L. 548.000** |
| **Coprocessore matematico per VXL** | **L. 298.000** |

Scheda acceleratrice per Amiga con coprocessore 68030 a 25 Mhz, zoccolo per coprocessore matematico 68882 con possibilità di espandere la memoria da 32 Bit fino a 8 Mb. Compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 Wait State anche alle più alte frequenze di clock. Possibilità di commutare in modo 68000/68030 tramite software oppure tramite un' interrutore. Non necessità di alcuna saldatura.

# SCHEDE COPROCESSORI A1200 MBX MICROBOTICS

NOVITÀ

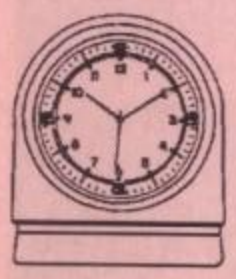
| | |
|---|---|
| **MBX 1200 14 Mhz 881 con orologio tampone** | **L. 368.000** |
| **MBX 1200 25 Mhz 882 con orologio tampone** | **L. 528.000** |
| **MBX 1200 50 Mhz 882 con orologio tampone** | **L. 798.000** |

Scheda coprocessore per gli Amiga 1200. Aumenta la velocità di calcolo del vostro Amiga. Indicato soprattutto per chi lavora con programmi tipo Cad 3D, Imagine ecc. che sfruttano tale coprocessore. La piastra è espandibile da 2 a 8 Mb tramite una porta SIMM a 32 Bit. Aumenta la velocità operativa di 50 volte se si aggiungono almeno 2 Mb di Ram a 32 bit.Non necessita di saldature, basta inserirla nello slot sotto l'Amiga. Corredato di Jumper per il Test e Software applicativo tra cui un test di velocità.

**Ram 32 Bit da 2,4 e 8 MByte per A4000 e MBX 1200**

| | |
|---|---|
| **Modulo SIMM da 2 MB a 32 Bit** | **L. 288.000** |
| **Modulo SIMM da 4 MB a 32 Bit** | **L. 488.000** |
| **Modulo SIMM da 8 MB a 32 Bit (solo MBX 1200)** | **L. 899.000** |

**12 A'CLOCK** **L. 68.000**



L'Amiga 1200, lo sappiamo, è un computer perfetto eccetto per una cosa: necessità di orologio. Ora potrete avere un clock grazie alla scheda 12 A'Clock della Microbotics. Si installa nello zoccolo interno dell'Amiga senza saldature. Potrete così utilizzare tutte quelle utility che si servono dell'orologio come: la sveglia del vostro Workbench, datare i file, programmi con autosaving a tempo ecc.

**Tutti i nostri prezzi sono sempre IVA compresa. Supergaranzia 1 anno.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**OPTYK per PC**

# VALHALLA

**Nella mitologia sassone il Valhalla (o più correttamente Walhall) è la dimora dei valorosi caduti in battaglia. Qui troneggia il grande Odino, attorniato dalla sua schiera di prodi eroi. Affascinata da questo mito nordico ecco l'avvento di un nuovo RPG.**

Correva l'anno 999 D.C. quando la splendente valle di Midgard iniziò a essere privata della sua secolare tranquillità. Orde di demoni inferociti provenienti dalla tenebrosa dimensione di Surt iniziarono a turbare con le loro devastanti scorrerie l'inerme popolazione del luogo. Le notti divennero di colpo più fredde, le giornate più corte, la luna e il sole con la loro monotona alternanza apparivano nella volta celeste sempre più sfumati ed evanescenti. "Orribile presagio!" esclamò un vecchio saggio del paese. Infatti il potere degli dei buoni si stava inesorabilmente esaurendo sotto l'impeto dei perfidi Fenrir e Garm. Ma ecco accendersi un barlume di speranza; si fece avanti un giovane intelligente, abile nell'uso della spada, esperto arcere e grande conoscitore dei segreti dell'alchimia e della magia, pronto a sfidare le forze del male con tutte le sue risorse (sembra quasi MacGyver 'sto tipo!)... insomma VOI! Sì ragazzi, siete proprio voi che dovrete con la vostra intelligenza mettere a frutto le potenzialità di questo personaggio e far fronte alla drammatica situazione in cui si trova il regno di Surt.

Nella fase iniziale Valhalla, vi dà la possibilità di scegliere la classe di appartenenza del vostro personaggio. Abbiamo quindi come nella più classica tradizione degli RPG, il guerriero, il chierico, il guardiaboschi (o ranger), il mago, l'alchimista e il fabbro. I personaggi sono caratterizzati da una serie di parametri tipici del genere, come la classe armatura, la costituzione, la fortuna, la forza e il livello di esperienza. Molto interessanti sono le varie abilità dei vostri paladini; le più significative sono la capacità di levitare, la telepatia, sesto senso e addirittura l'orecchio musicale. Da questo punto di vista il gioco risulta essere strutturato veramente bene, in maniera dettagliata e completa. Un'altra simpatica abilità che vi permetterà di uscire abbastanza agevolmente anche dalle situazioni più difficili senza perdere troppi "punti ferita" è la ventriloquia.

L'area di gioco è divisa sostanzialmente in cinque sezioni. Nella parte superiore delle schermo è presente la mappa del territorio in cui vi state muovendo. Nella parte centrale abbiamo la finestra che vi permette di visualizzare in maniera più ravvicinata (si fa per dire...) il vostro personaggio e i suoi movimenti. Quest'ultima purtroppo ha il difetto di essere incredibilmente limitata, con una misera visuale dall'alto 2-D che compromette notevolmente nella fase iniziale l'appetibilità del gioco stesso. Per quanto concerne l'elemento grafico penso che i programmatori durante la realizzazione di questo prodotto abbiano preso come modello le affascinanti potenzialità grafiche dello ZX81; uno alla meno 256 colori su schermo per la fantastica risoluzione di 80X25. Scherzi a parte la grafica è uno degli elementi più deludenti, soprattutto se la paragoniamo a quella della ultima generazione di RPG sfornati dalla Origin e dalla SSI. La terza sezione è rappresentata dall'interfaccia di interazione che si rivela abbastanza agevole e vi abilita a interagire in maniera semplice e chiara con l'ambiente di gioco. Essa è costituita da una serie di icone grazie alle quali potrete fare incantesimi, attuare combattimenti, raccogliere oggetti visualizzarli e scegliere l'arma che volete utilizzare durante un conflitto. Tra le armi le più efficaci sono il tridente, gli spadini d'argento e la mitica accetta alla Golden Axe. Infine nella parte inferiore dello schermo è presente l'area dei messaggi grazie alla quale sarete costantemente informati sull'esito dei combattimenti, sulla descrizione degli oggetti in vostro possesso e in generale su tutte le variazioni improvvise che avvengono nell'ambiente in cui state operando. Per concludere ci troviamo di fronte ad un prodotto ben curato dal punto di vista tattico-strategico ma comunque abbastanza deludente sul piano della realizzazione tecnica.

Daniele "Dielle" Lepido

PC

Cosa dire di questo RPG della neonata Optyk? E' un prodotto in cui la cura per le poliedriche caratteristiche dei personaggi e dei vari mostri si contrappone ad una grafica "piatta" e poco coinvolgente. Le lacune grafiche sono però in qualche modo bilanciate dalla stupendo sonoro di cui il gioco si avvale: Valhalla presenta infatti una notevole quantità di voci ed effetti campionati che risultano suggestivi e veramente ben realizzati. Interessanti ed originali sono anche le tattiche strategiche che potrete attuare nei confronti dei vari nemici che vanno dall'ipnosi alla fuga rapida con il teletrasportatore (per la serie "Kirk ad Enterprise..."). In definitiva un gioco discreto che tuttavia a causa di alcune pecche strutturali non riesce ad inserirsi nell'"albo d'oro" dei giochi di ruolo per computer.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 78%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

# B.C.S.

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

**ORARIO NEGOZIO**
**9.30 - 12.30**
**15.30 - 19.00**
**LUNEDI'**

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

## VENDITA ANCHE PER *CORRISPONDENZA*

**KICKSTART 2.0**
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
**£. 69.000**

**KICKSTART 1.3**
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
**£. 69.000**

**KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600**
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
**£. 65.000**

**ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB**
**£. 120.000**

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31
**£. 350.000**

**PC 80386SX-25**
**CABINET DESK**
**LED VELOCITA'**
**CHIAVE**
**ACCESSO**
**2 MEGA RAM**
**HD40**
**MEGABYTE**
**DRIVE 1.4MBYTE**
**VGA COLORE**
**TASTIERA 102**

COMPRESO DELL' IVA
AL 19% £.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.780.000

***AMIGA 600 1 MEGA RAM***
***GARANZIA COMMODORE***
***ORIGINALE***
**£.489.000**

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE

L.125.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER

L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO
PER AMIGA STEREO COMPLETO
DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO
IN ITALIANO.

L.235.000
KARAOKE PER AMIGA E VHS
10 BASI MUSICALI CON
MICROFONO PROFESSIONALE
ED EFFETTI SPECIALI .

PER PC L.69.900 AMIGA L.59.900

OGNI GIORNO RICEVIAMO
D'IMPORTAZIONE
PROGRAMMI PER AMIGA-
PC - MEGADRIVE- LINKS-
GAME BOY ECC. TELEFONA !

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO ,MATEMATICA,INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.

NOME COGNOME: TGM
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

| DESCRIZIONE | COMP. | PREZZO |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

**ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102**
**O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !**

**GARANZIA DA UNO A TRE ANNI**
**LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX**
**PAGAMENTI ANCHE A RATE**
**POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO** VISA

TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL'IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**ACCOLADE/TSUNAMI per PC**

# WACKY FUNSTERS™

## *Sulla scatola c'è scritto "la pallottola spuntata dei videogiochi". Vi dice niente questo?*

Questo ultrademenziale Wacky Funsters è una parodia di diversi tipi di videogiochi che hanno oramai fatto la storia dei nostri computer, come Operation Wolf, Asteroids o Test Drive. In realtà WF è un miscuglio di diversi giochi ognuno indipendente dall'altro e ognuno con un punteggio a se stante; i giochi in questione sono: un clone sparatissimo di Operation Wolf in cui potete scegliere di prendere le parti di un cerbiatto (altamente consigliato) o di un esaltatissimo Blambo, e blastare gli abitanti del bosco con fucili, M 16 e armi al plasma, abitanti del bosco che possono essere gli animali nel caso in cui sceglieste Blambo, o taglialegna, minatori e il cattivone Blambo nel caso in cui sceglieste Rambi, che per la cronaca è veramente demenziale quando inquadrato con i suoi armamenti termonucleari; abbiamo poi una copia di Test Drive in cui dovrete evitare rottami sulla strada, addetti alla pulizia stradale, macchine della polizia e pompieri, e in cui, badate bene, per far punti avrete a disposizione dei missili da sparare contro macchine e bestie varie presenti sul percorso; segue a ruota una specie di Asteroid dentro al cervello di due supersteroidati muscolosi bestioni, dove, una volta rimpiccioliti e inseriti nell'orecchio di uno dei due Schwarzy, per vincere dovrete cercare di recuperare gli steroidi in eccesso ed evitare di esserne colpiti per non ingrassare a dismisura e non poter più continuare nella vostra lotta; seguono poi a ruota due idiotissimi giochi clonati dal vecchio Pong con la presenza di un sosia di Terminator e un picchiaduro con gli oggetti più stupidi e gli avversari più odiosi (come la prof di latino del liceo...). Inoltre, per condire queste specialità, i programmatori hanno messo alcuni sottogiochi in cui per proseguire la vostra partita dovrete rispondere correttamente ad una serie di idiotissime domande, come quelle poste da un fantomatico The King, imbrillantinato e con una banana indecorosa, che sfida la vostra cultura musicale. Come dire, 256 colori di ultrademenzialità spinta, guardare ma non giocare.

Andy

**PC**

Perché guardare ma non giocare? Perché Wacky Funsters è decisamente un gioco troppo stupido per divertire. E' vero che la prima volta che lo vedrete vi farete quattro sane risate gustandovi il cerbiatto con l'M16 o le scazzottate con la prof, ma sinceramente WF non va oltre quello. I diversi giochi sono abbastanza noiosi da giocare, giusto una volta per vedere le trovate che hanno inserito i programmatori (come il lavavetri che vi pulisce lo schermo dagli schizzi di sangue), ma la grafica, e soprattutto lo scrolling sono qualcosa di antidiluviano, e proprio non riesco a capire come faccia la Tsunami a produrre un gioco tecnicamente così scarso. Wacky Funsters è un buon tentativo di divertire, ma c'è troppo poco con cui divertirsi, e ce n'è ancora meno se non siete dei conoscitori della cultura americana degli ultimi anni: pollice verso.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 75%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

# THE WEB srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.

## ORDINA SUBITO
## 02 - 33000036 (5 linee)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
**NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE**

## NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO
SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

## IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 598.000

### GIOCHI MEGA CD

| | |
|---|---|
| FUNKY HORROR BAND | L. 59.000 |
| DENOTAR ORANGE | L. 79.000 |
| EARNEST EVAN | L. 79.000 |
| HEAVY NOVA | L. 79.000 |
| SOL FACE | L. 79.000 |
| AFTERBURNER III | L. 119.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 119.000 |
| BLACK HOLE | L. 119.000 |
| DENIN ALESTE | L. 119.000 |
| FINAL FIGHT | L. 119.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 119.000 |
| THUNDER FORCE PLUS | L. 119.000 |
| WONDER DOG | L. 119.000 |

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE...
PASSA IN NEGOZIO!

GAME GEAR
L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO
L. 268.000

GAME GEAR + SONIC
L. 288.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

SONIC 2
DISPONIBILE

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

### ACCESSORI GAME BOY

| | | | |
|---|---|---|---|
| PORTA - GAME BOY | L. 18.000 | GAMEBOY BAG (BORSA) | L. 15.000 |
| ACTION REPLAY (VITE INFINITE ECC.) | L. 88.000 | HANDY BOY (AMPLIFIC. STEREO + LENTE + LUCE + JOYSTICK) | L. 99.000 |
| ALIMENTATORE ADATTATORE 220 VOLT | L. 18.000 | INTERFACCIA PER 4 GAMEBOY | L. 28.000 |
| GAME PARTNER (AMPLIF.+ CARICABATT.) | L. 69.000 | LENTE | L. 18.000 |
| GAMEBOY ACTION PACK BATTERIA INFINITA | L. 65.000 | LUCE | L. 25.000 |
| | | LENTE + LUCE | L. 38.000 |
| | | SOUND BOOSTER AMPLIFICAT. SONORO | L. 25.000 |
| | | VALIGETTA PORTA GB | L. 28.000 |

### NOVITA' GAMEGEAR

| | |
|---|---|
| ALIENS 3 | L. 79.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 69.000 |
| ROLANS CURSE II | L. 59.000 |
| SPEEDBALL II | L. 59.000 |
| GRAND PRIX RACE | L. 79.000 |
| INDIANA JONES L. CRUSADE | L. 79.000 |
| KLAX | L. 69.000 |
| OUT RUN EUROPA | L. 68.000 |
| PREDATOR 2 | L. 79.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 79.000 |
| ROBIN HOOD | L. 78.000 |
| SONIC 2 | L. 79.000 |
| SUPER MONACO GP 2 | L. 68.000 |
| THE SIMPSON | L. 79.000 |
| WIMLEDON TENNIS | L. 79.000 |

### OFFERTE DEL MESE

| | |
|---|---|
| AERIAL ASSAULT | L. 39.000 |
| HEAD BUSTER | L. 29.000 |
| HOUSE OF TAROT | L. 29.000 |
| RYUK '92 | L. 29.000 |
| OLYMPIC GOLD | L. 49.000 |

### ACCESSORI GAME GEAR

| | |
|---|---|
| GP Battery Pack | L. 78.000 |
| Wide Master (Lente) | L. 28.000 |
| Big Window (Super Lente) | L. 48.000 |

### GIOCHI GAME GEAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ax Battler | L. 58.000 | Mappy Land | L. 48.000 |
| Baseball '92 | L. 58.000 | Marble Madness | L. 68.000 |
| Buster Ball | L. 58.000 | Mickey Mouse | L. 58.000 |
| Chase Hq (auto) | L. 68.000 | Ninja Gaiden | L. 48.000 |
| Chessmaster | L. 68.000 | Out Run | L. 48.000 |
| Clutch Hitter | L. 48.000 | Pac Man | L. 58.000 |
| Cristal Warriors | L. 68.000 | Paperboy | L. 68.000 |
| Colums | L. 48.000 | Pengo | L. 48.000 |
| Devilish | L. 58.000 | Psyco World | L. 58.000 |
| Donald Duck | L. 58.000 | Put & Putter (Golf) | L. 48.000 |
| Dragon Crystal | L. 58.000 | Shangay II | L. 68.000 |
| Eternal Legend | L. 68.000 | Shinobi | L. 58.000 |
| Fantasy Zone | L. 58.000 | Sonic | L. 58.000 |
| G. Forman Boxing | L. 68.000 | Space Harrier | L. 48.000 |
| G-Lock | L. 58.000 | Super Kick Off | L. 78.000 |
| Galaga 91 | L. 58.000 | Super Monaco GP | L. 48.000 |
| Gear Stadium | L. 48.000 | Spiderman | L. 68.000 |
| Hally Wars | L. 58.000 | Wall of Berlin | L. 48.000 |
| J.Montana Football | L. 68.000 | Woddy Pop | L. 48.000 |
| Kinetic Connection | L. 38.000 | Wonderboy | L. 68.000 |

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

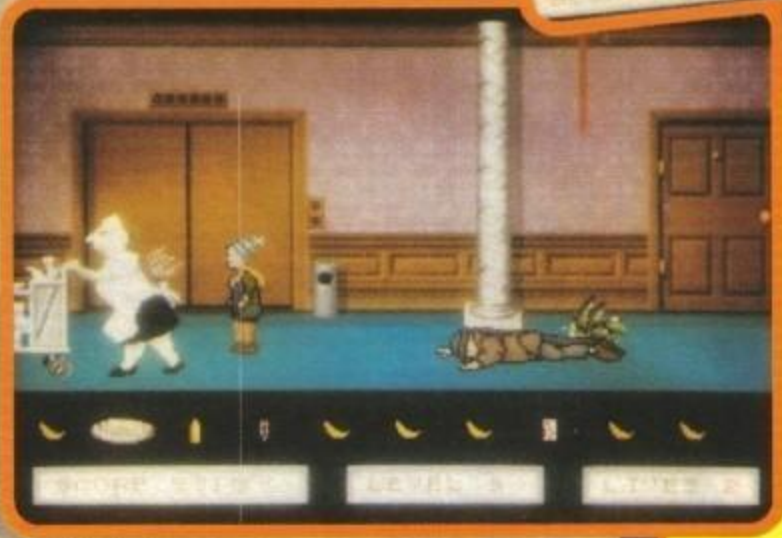


**ACCOLADE/CAPSTONE per PC**

# HOME ALONe 2

**Un tie-in, per giunta di un film squallido, prodotto dalla Capstone e uscito nell'arido periodo post-natalizio, mmhm... sarà la volta buona che strappo a Massimiliano il record del voto più basso su TGM?**

Che bello, finalmente con questo ultimo strepitoso prodotto targato Capstone potremo fare la festa a quell'odioso di McCuaIk... McCollyhayck... Mcgijyolkey, sì, insomma, il bambino di Mamma ho Perso l'Aereo ("lé pejèur", il peggio, ndMax), grazie ad una infinità di truculente trappole... come?... Bisogna salvarlo dalle grinfie dei due ladri? E per giunta senza spargimento di sangue? Aaaargh!!!
No, tutto questo è troppo, persino il migliore e più preparato dei redattori si rifiuterebbe, quindi attuerò uno sciopero finchè Home Alone 2 non verrà assegnato a qualcun'altro. Swiiishh! Dunque, come dicevo questo nuovo prodotto Capstone (hei, Max, metti via la frusta adesso, per favore, ti ho detto che la scrivo, la recensione...) prende libera ispirazione dal seguito del film più plasticoso e bambinoso della storia del cinema, e cioè Mamma Ho Riperso l'Aereo: in Home Alone 2 dovrete guidare il vostro McQualcosa Culkin attraverso diverse locazioni come la città, l'albergo e il supermercato, evitando di esseri acchiappati dai due birboni che vogliono (giustamente) farvi la pelle dopo la figuraccia rimediata nel primo episodio (che peraltro era stato convertito in un gioco altrettanto pietoso). Per evitare i due avrete a disposizione due tipi di "armi", e cioè gli oggetti che potete raccogliere in giro per lo schermo (banane, biglie, scatolame vario) e le trappole ready-to-make come estintori, secchi di acqua gelata e lanciafiamme. Tutto il gioco si basa unicamente su questo evento, e sfoggia uno scrolling parallattico paragonabile a quello di campioni di incasso quali Space Invader e Asteroid (qualcuno potrà dire "ma lo scrolling in quei giochi quasi non c'era" e io rispondo "appunto"), oltre naturalmente a tonnellate... quintali?... chili?... etti?... un paio di immagini digitalizzate di intermezzo tra un livello (in totale sono quattordici) e l'altro.



Per il resto posso solo aggiungere che il sonoro può essere gestito da un infinitiliardo di schede (e stavolta non scherzo), che sono presenti tre livelli di difficoltà e che i 256 colori di questo tie-in sono sicuramente stati rubati da qualcuno e prontamente rimpiazzati quei dieci o undici che alla Capstone sono riusciti a recuperare.
E come dice Piermarco, passo e chiudo.

Andy Orchesi

**PC**

Cosa si può volere di più di "It's you" degli EMF su MTV, un bicchierone di coca gelata, un sacchettone di pop-corn e un bel 35% appioppato a Home Alone 2? Sento già qualcuno dire "Oh, ma come sei cattivo!"... beh, quel qualcuno non ha mai visto il gioco in questione: la grafica risale ai tempi di Double Dragon 2 su PC, e la grafica allora era completamente in EGA; il sonoro, che durante il setup viene spacciato come "Soundblaster Pro", è veramente pietoso e al limite dell'umana sopportazione (se ho sintonizzato il tv su MTV ci sarà pur stato un motivo...); la giocabilità con i tasti è veramente ridotta all'osso, mentre con il joystick non ci rimane più nemmeno quello (utilizzo del joystick: pulsante 1-salto, pulsante 2-scagliare oggetti, spazio-raccogliere... vi lascio immaginare le contorsioni); la longevità tendenzialmente nulla: l'ho finito, al livello HARD, alla seconda partita, e nel giro di circa venti minuti; la varietà: questa sconosciuta... tutto il gioco è un agonico ripetersi dello stesso, noiosissimo, vecchissimo, pallosissimo, schema.
Cosa posso aggiungere... Guarda, guarda, ho finalmente trovato cosa regalare a Raffaele per il suo compleanno... dai, Raffaele, stavo scherzando... no, l'accetta da mutilazioni no...). In sintesi: Home Alone 2, un gioco, una garanzia (praticamente come Craxi...).

| | | |
|---|---|---|
| TECNICA: | ☹ | GLOBALE |
| GIOCABILITÀ: | ☹ | 35% |
| INNOVAZIONE: | ☹ | |

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**PSYGNOSIS per PC**

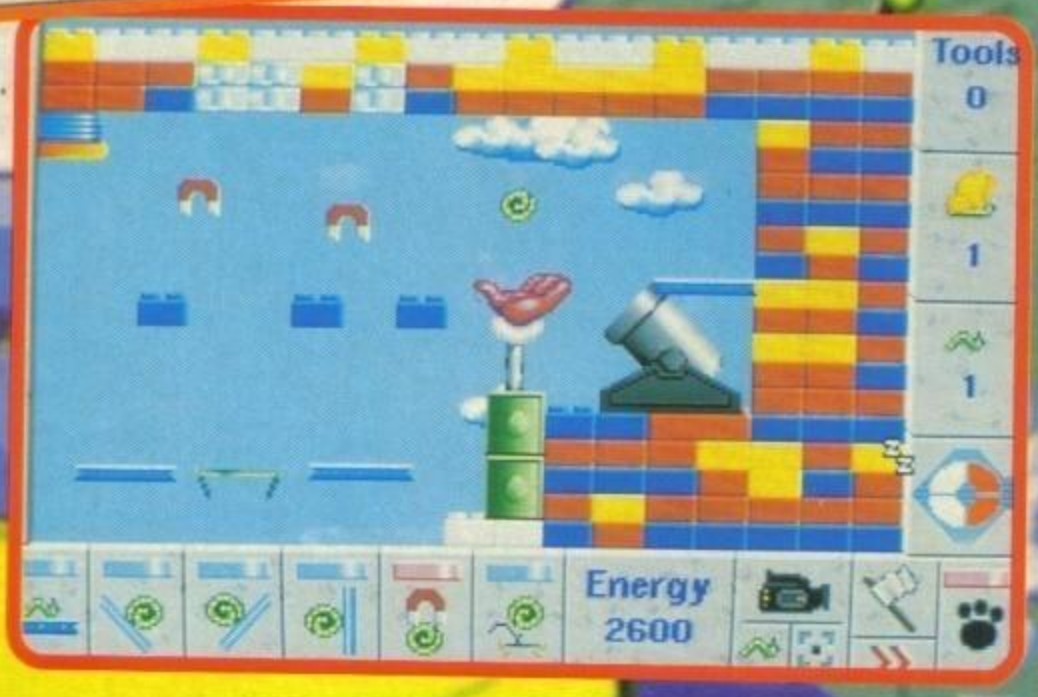
# CREEPERS

**GROAN! SIAMO ALLE SOLITE: IL TERRIBILE TEOREMA DELLA "SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA" ADATTATO AI VIDEOGIOCHI CONTINUA A FALCIAR VITTIME, E NOI VIDEOGIOCATORI CONTINUIAMO A VEDERE I NOSTRI MONITOR ANNEGARE IN UN OCEANO DI MINESTRE RISCALDATE!**

Vi spiego subito: l'intoccabilità di una combinazione vincente è una spada a due lame, una delle quali è fatalmente rivolta contro chi la brandisce. Se da un lato il pubblico apprezza, dall'altro questa ripetizione, presa senza il dovuto "grano salis", porta a fluviali nidiate di prodotti indistinguibili e, in conclusione, stancanti. L'esempio viene ancora una volta dal cinema: la serie di James Bond è l'unica che non è sfociata nel piattume, mentre filoni tipo "Scuola di polizia" o "La pantera rosa" hanno visto fiorire una serie di mutazioni sempre più degeneri. Nel mondo dei videogiochi, le bieche scopiazzature del genere, contrabbandate come "variazioni sul tema", non si contano, e stavolta ne fa le spese, come spesso accade, un gran titolo: Lemmings.

L'idea di Creepers è di trasformare tanti simpatici bruchi in gentili e svolazzanti farfalle, buttandoli in un calderone a colpi di racchetta da tennis. Ugh!, direte, perché mai dovremmo trattare un povero bruco come una palla da tennis? Eh, siamo senza dubbio davanti alle solite perversioni da programmatore!

Ma non è tutto qui, no signori: innanzitutto si ha un terreno di gioco. Detto terreno è così ampio da non stare tutto nel monitor (se è un 14", ma se comprassi un 28" ?), per cui è stato gentilmente reso scorrevole. In verità non esiste un solo campo da gioco ma ottanta, ognuno dei quali costituisce un livello: un sistema di codici d'accesso permette il famigerato "balzo nell'iperspazio" per passare direttamente all'ultimo livello visitato. Tutti questi livelli sono accomunati dalla presenza di un calderone e di un lanciabruchi, che può assumere svariate forme: un cannone, un rubinetto, ecc. Per quel che riguarda la morfologia, invece, regna sovrana una buona dose di strampalatezza: si passa da scenari alla James Pond a caverne arredate in stile vagamente funerario, passando per tutta una combinazione di giungle, mausolei e tralicci. La



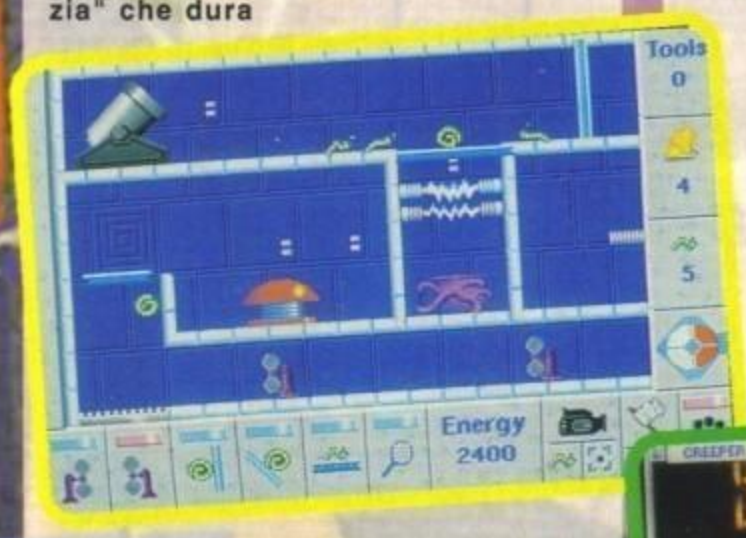



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mappa scorre solo lateralmente, e le posizioni di calderone e rubinetto si trovano generalmente ai due lati opposti: il vostro compito è consentire che i bruchi arrivino nel calderone, superando le minacce mortali sparse pel cammino.
Ogni livello inizia con uno "stato di grazia" che dura




alcuni istanti: in questo tempo i bruchi non si faranno vedere, per cui potrete liberamente esaminare il percorso e decidere le possibilità. Dovete sapere che ogni scenario ha almeno un percorso possibile che mena al calderone, solo che usualmente lungo il percorso manca qualcosa, o c'è addirittura troppo. Per aiutarvi ad aiutare i bruchetti, nella zona inferiore del monitor fanno mostra di sé diverse icone, ognuna dei quali attiva un certo strumento. Primaditutto troviamo gli accessori da costruzione: si tratta di oggetti più o meno strani che servono a modificare il percorso: rampe, putrelle, calamite per bruchi, frullatori, ventole, bombe, eccetera. Ogni livello ha la sua brava dotazione di questi aggeggi, che potete piazzate e rimuovere a vostro piacimento, ricordando che il loro numero è limitato. L'utensile più divertente è comunque la famosa racchetta da tennis, che, usata su un bruco, lo fa avvolgere su se stesso e lo scaglia in aria, facendolo rimbalzare come una palla per un po'.
Ma non finisce qui: per assecondare tutte le vostre perversioni da guardone, il gioco vi permette di piazzare due telecamere: una in un punto fisso, e l'altra centrata su un vermicello. A che servono? Eh, no: io non ve lo dico di sicuro, anche perché non lo so; giocate e scopritelo: a qualcosa serviranno. Per tutti voi impazienti e frementi, c'è a disposizione un tasto di "avanti rapido" che non serve assolutamente niente: è vero che la velocità raddoppia, ma tenendo conto che i bruchi si muovono come lumache non ci sono progressi degni di nota.
Tra i vari comandi c'è anche una splendida bandiera bianca: ebbene sì, serve per dichiarare bancarotta, per ammettere un'altra ignominiosa sconfitta. Ma di che vi crucciate? E' solo l'ultima di una serie che si perde nel vortice del tempo, iniziata con la vostra prima partita a un videogioco!
Va bene, lo ammetto: sono cattivo e crudele, come se non avessi collezionato anch'io qualche miliardo di partite perse. Lasciamo perdere, quindi, e torniamo in argomento: un altro utile strumento che troverete sul video è la messa in pausa, nel caso vogliate fare un salto nel bar di sotto per un caffè: se vi sembra un'idea strana, considerate che il bar sotto la nostra redazione fa affari d'oro grazie ai nostri "istanti di svago"!
E proseguiamo: sulla destra del video ci sono tre indicatori, relativi al numero di bruchi presenti in gioco e da convertire in farfalle: lo scopo di ogni livello è infatti buttarne nel calderone almeno un certo numero, sulla base del totale iniziale. Infine, troviamo l'indicatore dei pezzi da costruzione rimasti: sono contati, per vostra sfortuna. Potete sempre recuperare quelli

che non vi servono più, ma ricordate che non potete protrarre idefinitamente questo "fa e disfa", perché ogni operazione vi costa energia, e quando l'avrete esaurita potrete solo stare a guardare.
Se avete voglia di un consiglio, in alcuni livelli appare un bruco professore: premendoci sopra col puntatore apparirà, appunto, un consiglio più o meno generico, dopoché si ritornerà al gioco. Il bruco professore, dopo questa operazione, sparirà: strettamente monouso!
Eccoci infine alla configurazione: 386 o 486, 1MbRAM, VGA/MCGA, sonoro AdLib, SondBlaster o Roland, controllo via mouse, joystick e tastiera, in ordine di preferenza. Questo conclude tutto, ma prima di lasciarvi brucare il commento vi rammento il proverbio del giorno: tanto va il bruco alla foglia, che ci lascia la zampina. E questo che c'entra? Ci sono almeno due modi di interpretarlo: vediamo se li trovate tutti!

Willi

## PC

D'accordo: come scopiazzatura di Lemmings non è poi così terribile. Hanno cercato di differenziarlo, e in effetti l'approccio strategico è diverso, senza contare che i soliti sadici si divertiranno un mondo a trattare i poveri bruchi come palle da tennis. La grafica è tutto sommato buona, lo scorrimento passabile, c'è ampia scelta di sistemi di comando, un discreto sonoro e ottanta schemi suddivisi in diversi gruppi di difficoltà. Possiamo anche dire che Creepers sia simpatico e giocabile, e quindi mettiamola così: se non ve ne importa nulla dell'idea rimaneggiata compratelo e vi divertirete, e se non credete che sia il vostro genere provatelo perché potreste cambiare idea.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

## Amiga

Ancora non s'è visto nulla. Ma alla Psygnosis ci hanno detto che l'uscita dovrebbe essere imminente.

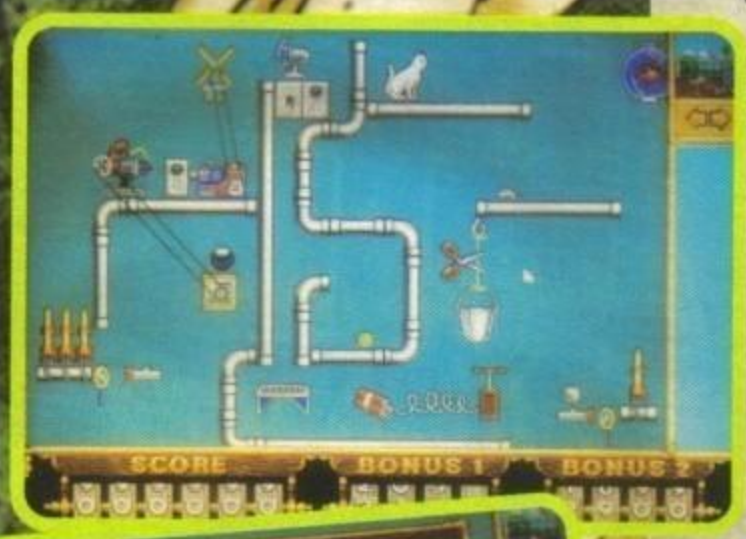
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC

# THE INCREDIBLE MACHINE

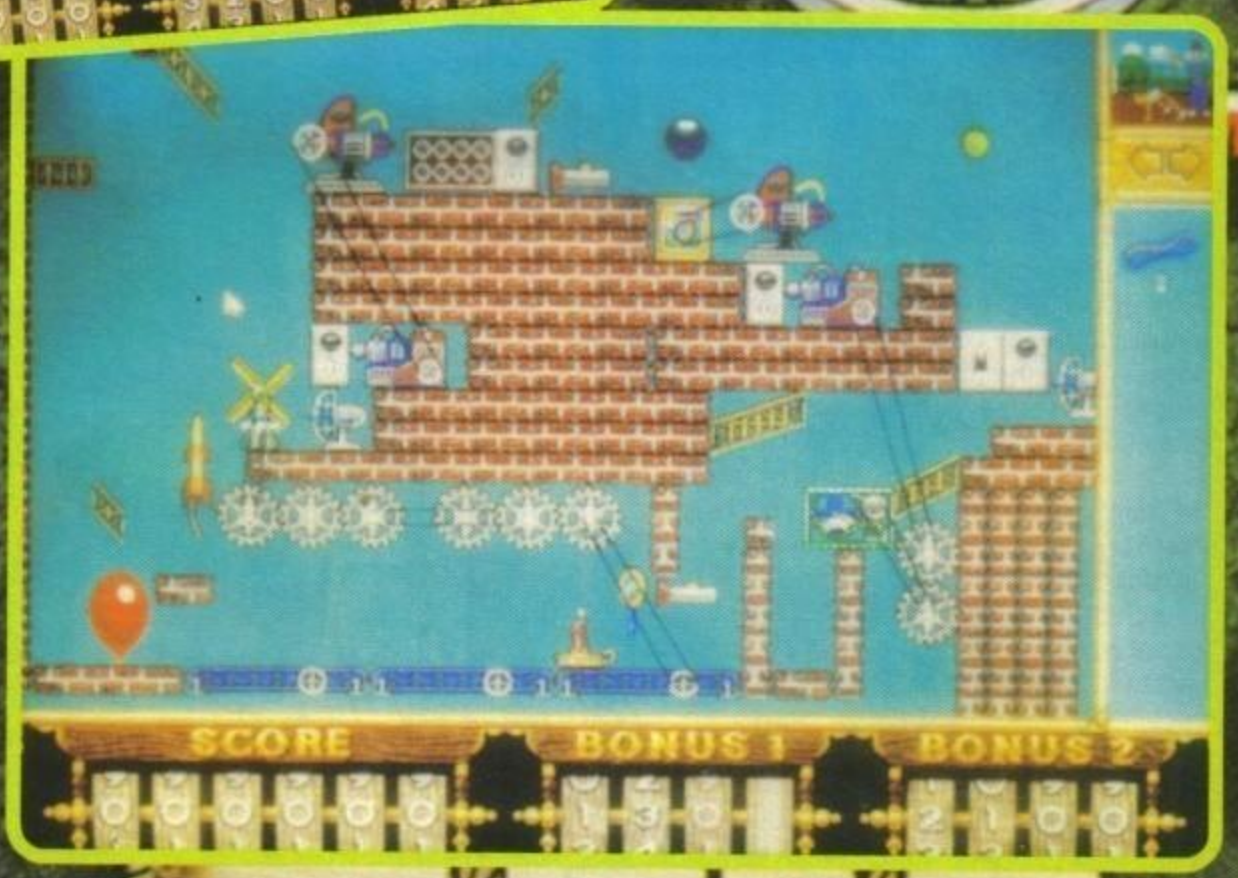
*Vi piacerebbe creare dei marchingegni fantastici e sofisticatissimi in grado di compiere azioni relativamente banali, come spingere una palla o accendere una candela, per il puro gusto di inventare qualcosa di elaborato e complesso? Se la risposta è sì questo è proprio il puzzle game che fa per voi!*



THE GAMES machine STAR PLAYER

"Quella notte mi svegliai di soprassalto. Durante uno dei miei soliti incubi, in una dimensione ottenebrata da mostruose creature e orribili visioni, mi apparve chiaramente una strana figura. Era la schematizzazione di un misterioso meccanismo, costituito da elementi estranei alla mia concezione del reale, elementi che mi riportavano ad un passato ormai lontano in cui le gioie e i dolori di un'infanzia lontana dalle grida strazianti del mondo si alternavano freneticamente. Riconobbi tra questi oggetti un piano basculante, una lampadina e una lente. Ognuno di essi sembrava essere stato posizionato rispetto all'altro secondo precise regole di proporzionalità senza le quali tutta la macchina non avrebbe avuto alcuna funzionalità e ragione d'essere..." Ragazzi che ci crediate o meno, mi ero semplicemente addormentato davanti al mitico PC redazionale giocando a questo incredibile nuovo prodotto della Sierra! Ma bando alle ciance, già da quest'introduzione potrete rendervi conto dell'estrema appetibilità del prodotto. Il computer vi pone di fronte a una "macchina incredibile" che ha una funzione ben precisa e che può variare dal far cadere un pallone da basket dentro un canestro rudimentale a catapultare un gatto (sì, proprio un gatto!) su una determinata piattaforma. Il problema è che il sistema inizialmente è inerte e sarete voi che con la vostra arguzia dovrete inserire adeguatamente i meccanismi necessari al suo funzionamento. Chiaramente all'inizio di ogni livello vi sarà indicato il fine che dovrete perseguire e vi saranno messi a disposizione direttamente dal computer i tools necessari al funzionamento del sistema. Il bello sta nel fatto che il gioco implementa automaticamente tali elementi nell'interfaccia utente in ogni differente livello e in numero tale da permettervi di risolvere il puzzle in modi differenti. L'area di gioco è suddivisa in due parti fondamentali: la più grande costituisce la finestra grafica principale in cui è presente il "meccanismo diabolico", mentre nella parte destra dello schermo vi sono gli oggetti che potrete utilizzare nel sistema e l'icona che vi permette di azionarlo.

L'interfaccia di interazione è strutturata in modo da risultare semplice, intuitiva e funzionale ed è gestita completamente dal mouse. Quando cliccate su un oggetto comparirà una manina che vi informa che è possibile rimuoverlo e spostarlo oppure se vi sono degli elementi che possono essere "girati", posizionandosi con il mouse su di






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



essi compariranno due freccine rosse che vi abilitano appunto in questa operazione. E' possibile inoltre cambiare la dimensione di alcuni dei vostri oggetti come per i nastri trasportatori e gli scivoli. Se desiderate invece eliminarne qualcuno allora basterà che clicchiate sul piccolo trash can che compare in prossimità dell'oggetto stesso. Devo proprio ammettere che questo tipo di interfaccia così immediata incrementi enormemente i quozienti, peraltro già elevati, di giocabilità e di interattività.

The Incredible Machine ha, come la maggior parte dei puzzle game, un concetto di base abbastanza semplice che già era stato sfruttato, anche se in maniera meno complessa e articolata, da un altro prodotto decisamente valido (che è però ben lungi dal raggiungere dal punto di vista qualitativo questo grande nuovo prodotto firmato dalla Sierra) che rispondeva al nome di Clik Clak dell'Idea, un giochino simpatico di cui TIM si può considerare l'evoluzione massima (io personalmente non dimenticherei Tomato Game e il recentissimo Creepers della Psygnosis, ndMax). Il prodotto risulta talmente giocabile e divertente sin dalle prime partite che sarà difficile staccarvi dallo schermo prima che l'abbiate terminato.

C'è però un'altro aspetto che va preso in considerazione, vale a dire la chiave umoristico-demenziale che il gioco propone in maniera subliminale. Preparatevi dunque a sbellicarvi dalle risate quando, terminato un livello, assisterete all'animazione finale del vostro sistema. E vi assicuro come sia veramente difficile comunicare attraverso la carta stampata il divertimento che quest'ultimo capolavoro (perché a mio parere proprio di un capolavoro si tratta) risulta in grado di fornire. Ma direi che il modo migliore per farvi comprendere cosa sia realmente questo gioco consista nel descrivervi sommariamente uno stage già completato scegliendone uno a caso tra i tanti presenti all'interno del programma...

Il sistema TONS-O-FUNS serve sostanzialmente a intrattenere un gatto durante la sua convalescenza! Una candela accende la miccia di un cannone che sparando fa rimbalzare il proiettile su alcuni tubi di metallo andando così a colpire un motore a "criceto". Sì avete capito benissimo, a criceto ed è un motorino costituito da un roditore all'interno di un ruota mobile. Quando la palla di cannone va su di esso il povero criceto si spaventa a morte e inizia a correre muovendo la ruota che è collegata a un alternatore (o almeno così credo...). Quest'ultimo è collegato a sua volta tramite una cinghia ad un nastro trasportatore su quale vi è una palla da basket. La palla si muove sul nastro e va a colpire una piattaforma mobile che inclinandosi tira una piccola veneziana presente su una sorta di cyclette, sulla quale vi è una scimmia. Ora, dato che dietro la veneziana c'è una banana il simpatico animaletto si eccita (manco avesse visto Claudia Schiffer...) pedalando a più non posso, azionando così una sorta di scatolino colorato dal quale spunta fuori all'improvviso il viso di una clown sorridente "divertendo" il povero gatto convalescente che, se tutto va bene, era intento nelle sue operazioni di manicure e pedicure giornaliere (ebbene sì... Tutta questa fatica per un gatto distratto!!!).

PLINK, PLINK, PLINK... Aha! Non ci fate caso sono le goccioline (altro che goccioline... i rivoli!) di sudore che stanno inondando il pavimento redazionale dopo questa immane descrizione. Era comunque d'obbligo.

TIM presenta comunque un'altro modo di gioco, che è denominato FREE-MODE. Se optate per esso potrete creare VOI il marchingegno che vi salta in mente, anche il più strampalato dato che avete a disposizione contemporaneamente tutti i 45 oggetti (chiaramente il più bello è la scimmia sulla cyclette...). FANTASTICO!!! Veramente esilarante, senza contare che potete addirittura quantizzare l'influenza (ETCCCIUUUU!!!) della forza di gravità (o forza peso che sul livello del mare vale 9,81 Newton... rimembranze del liceo scientifico!)(speriamo che tu sia più ferrato in fisica di quanto non lo fossi in musica... Dopo la castronata delle walkirie nella recensione di Battlechess 4000 del numero scorso! Comunque anche a me sembra di ricordare un "G" che somiglia a quanto da te descritto. NdMax) e della pressione atmosferica. Insomma, un gioco grazie al quale potrete sbizzarrirvi mettendo alla prova le vostre capacità di inventiva e ragionamento, divertendovi a più non posso. See you next month!

Daniele "Dielle" Lepido

## QUANDO STRAUSS DIVENTA WAGNER...

La colonna sonora a cui facevo riferimento il mese scorso nella recensione di BattleChess 4000 non è "La cavalcata della Walkirie" ma "Così parlò Zaratustra" del grande Richard Strauss. Lapsus freudiano causatomi, come vi accennavo, dall'aria malsana che noi redattori siamo costretti a respirare in quella sorta di antro infernale (bhe, avrete capito che l'enfasi è il mio forte!) che è la redazione...
DL

## PC

TIM (The Incredible Machine) si presenta come un gioco realizzato veramente bene, sotto ogni aspetto. Per quanto concerne la grafica, il prodotto si avvale dell'alta risoluzione (640x480) con 16 c olori su schermo ed è veramente carina con sprite molto grandi e ben definiti. La mancanza di una implementazione cromatica più massiccia non si fa affatto sentire per due motivi; innanzi tutto grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione e poi perché un gioco di questo tipo grazie alla sua estrema giocabilità e immediatezza non necessita delle consuete tonnellate di super grafica che siamo soliti ammirare negli adventure dell'ultima generazione.

Per quanto concerne il sonoro anche questo è realizzato magistralmente con un sacco di musichette simpatiche e divertenti che cambiano praticamente ogni livello. Un cenno particolare va poi alle animazione che incrementano notevolmente l'aspetto "comico" di cui vi accennavo prima. Un ulteriore fattore importante da rilevare è il graduale incremento della difficoltà nei vari livelli con puzzle abbastanza semplici nella fase iniziale e con schemi molto molto articolati negli ultimi stage.

Chiudo quindi con un accenno all'hardware: TIM richiede come configurazione minima un 386 SX, la VGA, il mouse, e l'hardisk. Le schede sonore supportate sono le Thunderboard, la Pro Audio Spectrum la Sound Blaster, la Roland MT32 e la Compat. Grande Sierra!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Entra Nella Leggenda!

*Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.*

## PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

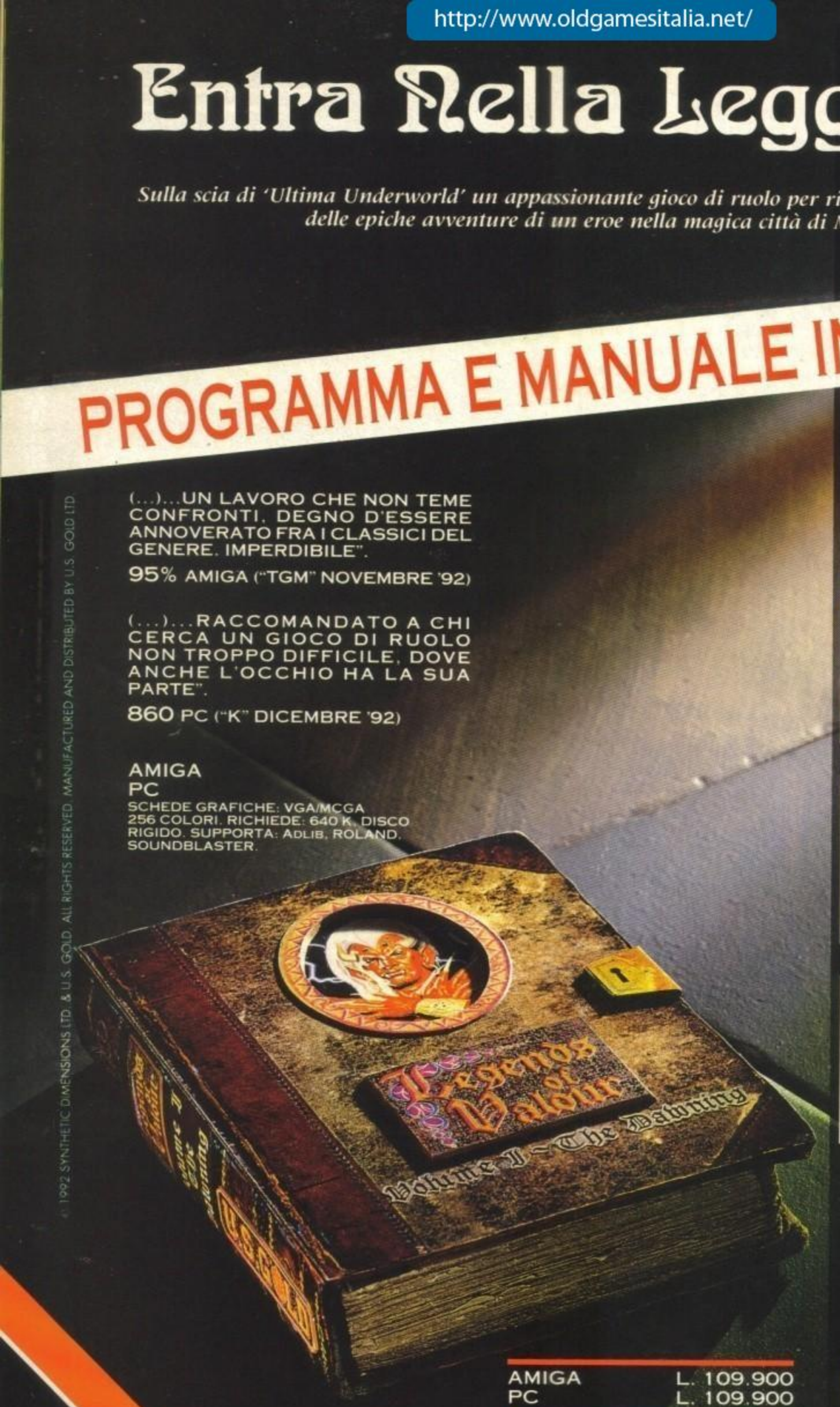
(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI, DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE. IMPERDIBILE".

95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE: VGA/MCGA
256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.




synthetic dimensions

| | |
|---|---|
| AMIGA | L. 109.900 |
| PC | L. 109.900 |

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

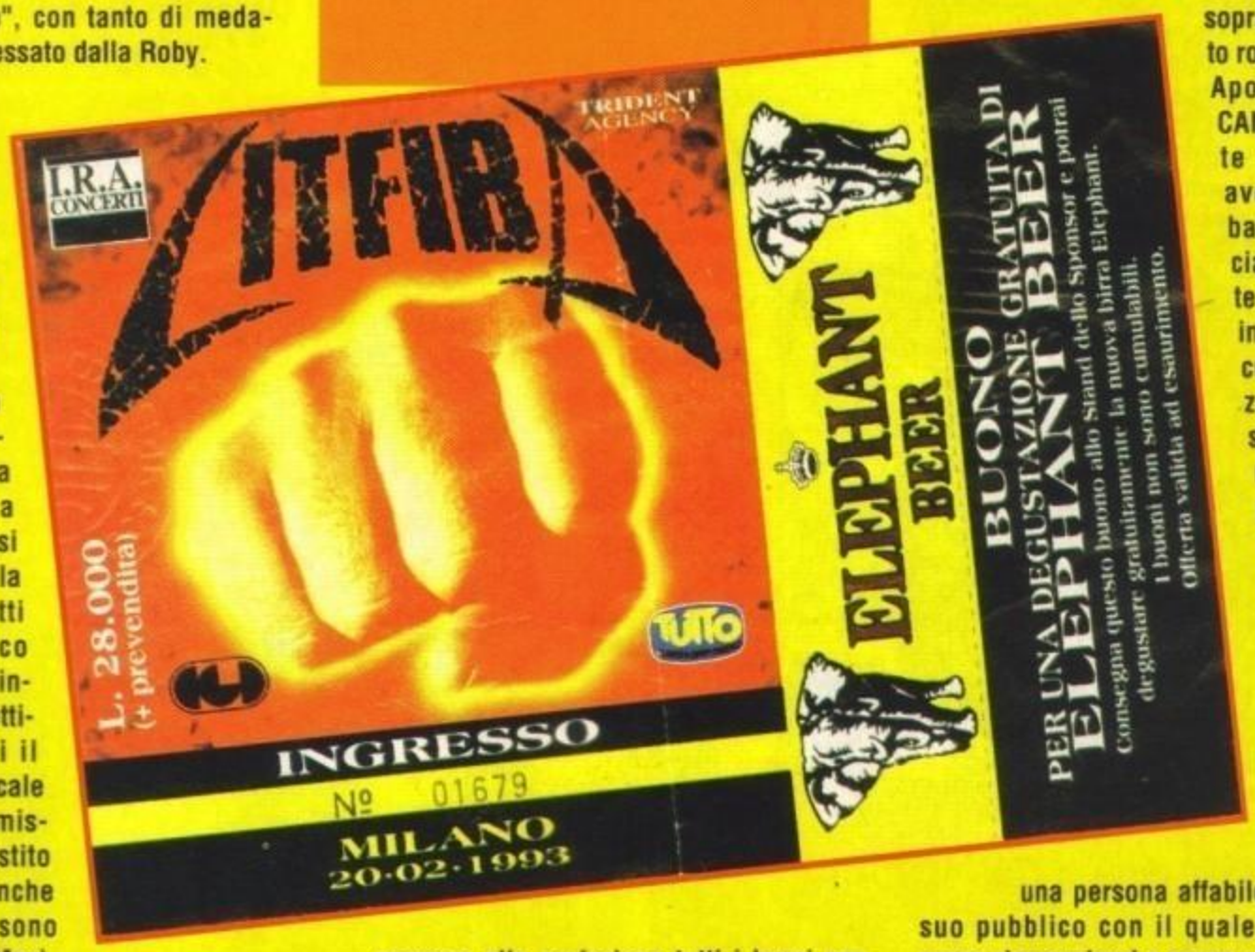
# TGM

## IN CONCERT

**Era un po' che ci stavamo pensando... Al momento non sappiamo se questa sia destinata o meno a divenire una rubrica stabile all'interno del nostro giornale, ma avendo ormai constatato come la musica riscuota, giustamente, un non indifferente consenso fra voi tutti lettori, ci azzardiamo a inserire questa paginetta in cui occuparci di quanto succede all'interno del vasto panorama musicale. Chissà cosa potrebbe saltarne fuori...**

Come prima puntata, essendo la decisione d'inaugurare la rubrica stata presa all'improvviso, vi proponiamo un servizio su quel concerto che la nostra cara Roberta, cui cederò presto la penna, attendeva da mesi... (Strilli sui calendari, preghiere propiziatorie quotidiane, simulazione di strappamento dei capelli, gorgheggi canori incontrollati, e via dicendo...).
Esaltante! Nessun altro aggettivo è appropriato per definire lo show dei LITFIBA al quale Max, Andrea (Della Calce) ed io (naturalmente assieme ad Alby) abbiamo assistito Sabato 20 Febbraio! (Ma la sottoscritta ha osato di più e non si è fatta sfuggire neppure il concerto di domenica!...)(preciso a questo punto che purtroppo non ho avuto modo di verificare l'abbigliamento "vamp", con tanto di medaglione ciondolare, professato dalla Roby.
In effetti non ci siamo nemmeno incontrati, anche se ad un certo punto mi è sembrato di riconoscere qualche urla straziata proveniente dalla tribuna di destra... NdMax).
Il nostro beneamato caporedattore, nonostante in chiusura numero sia costretto a condurre una vita quasi totalmente dedicata alla "sua" rivista, ha infatti interrotto il frenetico lavoro che contraddistingue tale famigerata settimana per concedersi il miglior momento musicale al quale, per sua ammissione, abbia mai assistito (chiaramente nego, anche se riconosco che mi sono divertito parecchio. NdMax).
Molti di voi conoscono ed amano lo storico gruppo in questione, ma vi assicuro che vedere Piero e soci on stage è un'esperienza unica ed imperdibile per poter apprezzare appieno la forza e la carica trascinante di questa band. Brani mitici e canzoni del repertorio più recente si mischiano ai nuovissimi successi di TERREMOTO e tutti vengono interpretati in modo magistrale dal nostro Piero: una voce che non ha limiti e che sovrasta imponente la cattivissima chitarra di Ghigo e il costante rumoreggiare del pubblico che, naturalmente, conosce alla perfezione tutti i brani proposti. La capacità interpretativa di Piero è nota, ma il suo carisma dal vivo è veramente trascinante: saltella senza sosta, interpretando i testi con la sua originale mimica e coinvolgendo il pubblico ogni singolo istante dello show.
Determinate l'apporto musicale dei musicisti che segue ormai da qualche anno il nucleo originario Ghigo/Piero, affiatatissima e di grande professionalità.
Il palco è essenziale, come si conviene ad un gruppo rock che voglia proporre solo buona musica senza ricorrere a inutili orpelli: suggestivi gli effetti di luce che si stagliano sulla folla; al resto ci pensano i LITFIBA.
Tra i brani proposti RESTA (con il quale si apre lo show), AMIGO, CI SEI SOLO TU, BAMBINO (che canta arrampicato su di una scala), TEX (mitico!), CANE, GIOCONDA, EL DIABLO, IL VENTO, IL VOLO, PROIBITO e naturalmente tutte le canzoni del nuovo Lp: un'ovazione accoglie DIMMI IL NOME ("Fuori il bottino, dentro Bettino!") e MAUDIT, i brani di punta, mentre tutto il Forum si illumina di fiammelle per accompagnare la splendida MORGANA. PRIMA GUARDIA viene invece cantata con un elmetto con teschio in testa mentre FIRENZE SOGNA da disteso sopra un sofà di velluto rosso.
Apoteosi finale con CANGACEIRO durante la quale, dopo aver presentato la band, Piero si lancia inaspettatamente sopra il pubblico in delirio e vi assicuro che per i forzuti ragazzi del servizio d'ordine recuperarlo strappandolo alla folla di fans è veramente una fatica!
Assistere ad un concerto dei LITFIBA è come partecipare ad una grande festa: Piero è notoriamente una persona affabile e lo dimostra al suo pubblico con il quale scherza e parla senza risparmiarsi e senza creare barriere.
Rileggendo quanto scritto finora mi rendo conto che la mia passione per questo gruppo, che seguo ormai da 7 anni, mi porta ad essere poco imparziale nel giudicare: mi perdonerete? Lo spero, soprattutto perché so che molti di voi una di queste sere, in qualche città d'Italia, avranno appuntamento con la grande musica dei LITFIBA...

Roberta Zampieri





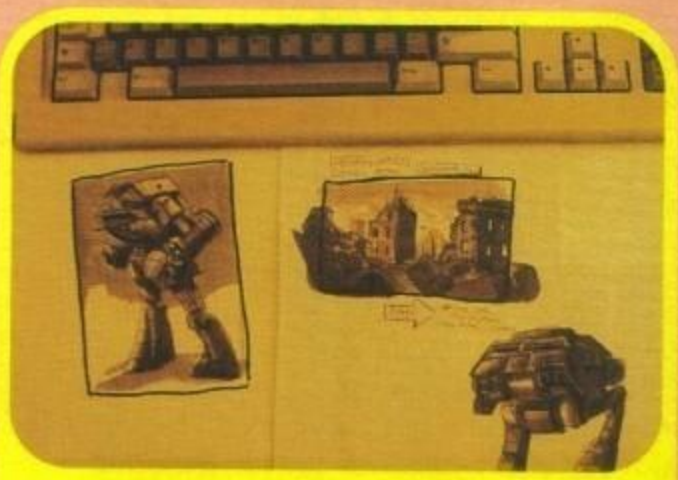

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Graffiti

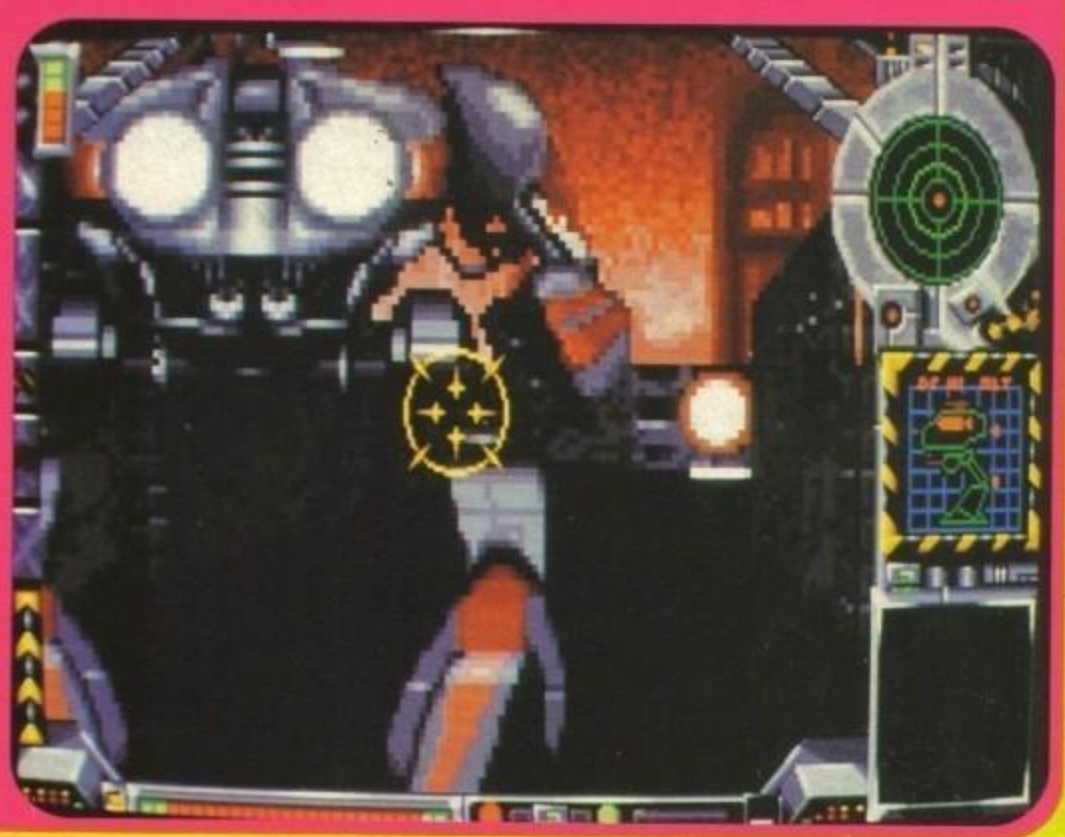
**DOPO AVER ACCUMULATO GRANDE ESPERIENZA COME COORDINATORE E SVILUPPATORE DEI PRODOTTI IDEA, ANTONIO FARINA HA DECISO DI METTERSI IN PROPRIO, PER NUOVI E PIU AMBIZIOSI PROGETTI... ECCO IL RIASSUNTO DI UNA RECENTE VISITA AI SUOI UFFICI.**

MAX: Ciao Antonio, allora come te la passi?
FARINA: Bene direi, siamo ancora all'inizio, ma sono convinto di aver fatto la scelta più corretta.
MAX: Quella di realizzare una tua software house?
FARINA: Sì, ma non confondere il termine software house con "etichetta", perché allora saresti decisamente fuori strada. Il punto è questo: siamo ormai da tempo entrati in una fase decisamente "matura" e selettiva per il mercato dei videogiochi, non sono più i tempi del programmatore solitario che fa tutto da solo nella sua camera da letto, e non sono nemmeno più i tempi in cui poteva convenire uscire anche con prodotti mediocri o di qualità scadente. Un gioco al giorno d'oggi è sempre più frutto di un'imponente attività di gruppo, risultato di un ingente impegno finanziario e quindi di un'attenta attività di marketing. Sono quindi convinto che in Italia ci sia resi conto solo da poco dell'importanza di una struttura specializzata dedicata esclusivamente alla creazione del software e non semplicemente alla sua pubblicazione; da tutte queste considerazioni è derivata la nostra scelta, quella di mettere insieme una software house nel vero senso della parola, quella che realizza un gioco e quindi lo propone a qualche etichetta che ne valuterà l'eventuale pubblicazione. Questo è quello che vogliamo fare noi, svilupperemo i nostri lavori e poi li sottoporremo all'attenzione delle più quotate case europee.
MAX: Non ti sembra un po' rischioso?
FARINA: Sicuramente, ma solo così si è in grado di godere di quella libertà indispensabile per fare esattamente quello che si vuole fare, senza alcuna costrizione, venendo inoltre molto più incentivati a realizzare qualche cosa di assolutamente valido.
MAX: Bene, mi puoi allora dire di cosa vi state occupando al momento?
FARINA: Certamente, i progetti in ballo sono due: il primo lo stiamo sviluppando su PC e si chiama Mech Commander, il secondo è invece una conversione per SuperNes di Loopz.
MAX: Interessante, partiamo dal primo...
FARINA: Ok, tutto è nato da una prima demo realizzata da Stefano Lecchi. Si trattava di alcune interessanti routine tridimensionali, modello Underworld/Valour e un interessante effetto luminoso. Questa è stata l'idea di partenza dalla quale abbiamo tirato fuori questo primo demo che, seppur ancora precario sotto tutti i punti di vista, già rende l'idea di come sarà il gioco. Come avrai già capito dal titolo i protagonisti saranno tutti possenti Mech, l'ambientazione e chiaramente post atomica e la visuale, scrolling compreso, molto simile a due citati capolavori già in commercio.



**Un paio di bozze su carta di alcuni Mech.**

**Ecco tre prime immagini di Mech Commander. Osservate l'effetto luminoso del proiettile sulle pareti.**

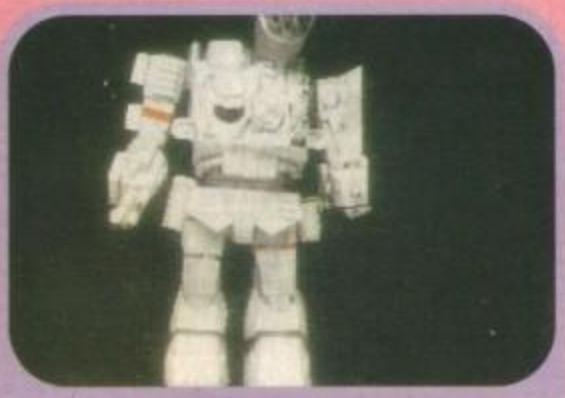




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Si vuole verificare la possibilità di utilizzare dei Mech digitalizzati, l'effetto sarebbe sicuramente spettacolare...

Stefano Lecchi e Marco Spitoni al lavoro.

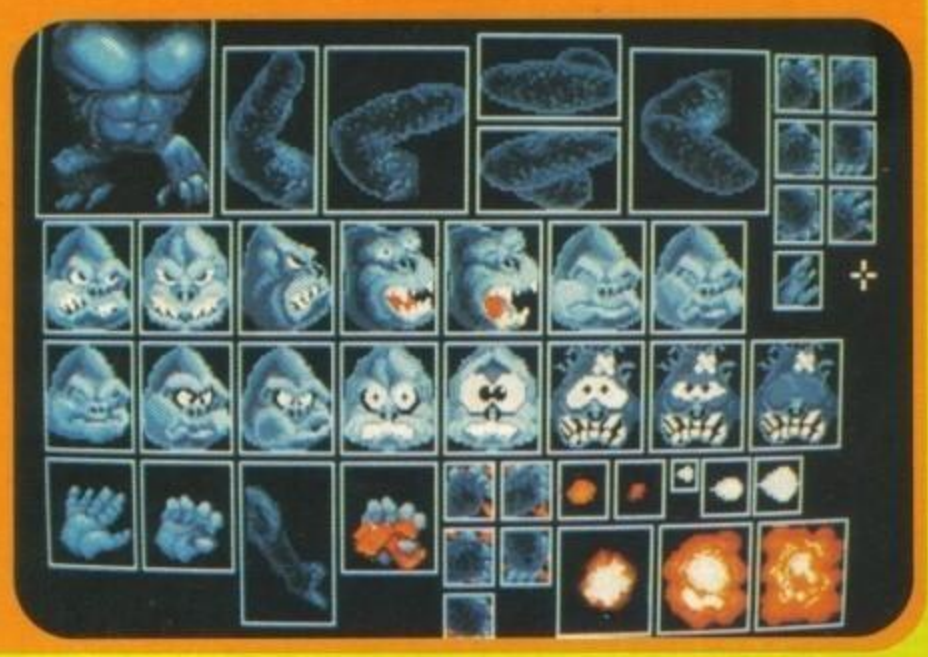
Un fotomontaggio niente male, eh?

MAX: Mi accennavi però ad un effetto luminoso?
FARINA: Ci stavo arrivando... Guarda quando sparo... La vedi, la luminosità del proiettile d'energia di propaga sulle pareti. E' qualche cosa che non s'era ancora visto in nessun gioco del genere e ci sembra che contribuisca a rendere il tutto molto più realistico, non ti pare?
MAX: Decisamente, e non ti nascondo che, senza retorica alcuna, è il gioco in generale ad avermi piacevolmente sorpreso...
FARINA: E si tratta di una versione ampiamente dimostrativa, la grafica, di cui si occupa Marco Spitoni, è ancora tutta da rivedere i palazzi così come sono sembrano troppo le mura di un labirinto, senza contare che ci sarà una grande varietà di fondali e che manca soprattutto ancora la vera struttura di quello che sarà poi il prodotto finito. Ma mi sembra che l'idea la renda ugualmente, non credi?
MAX: Senz'altro. Hai qualche previsione sulla sua possibile data d'ultimazione.
FARINA: Bah, solo orientativamente ti posso indicare il prossimo autunno, ma trattandosi di un progetto a lungo termine non posso essere troppo preciso.
MAX: Purtroppo lo spazio è tiranno, torneremo comunque sull'argomento quanto prima, interessa sicuramente anche ai nostri lettori. Cosa mi puoi dire invece della versione SuperNes di Loopz.
FARINA: Che se ne sta occupando Paolo Galimberti e che siamo molto contenti di essere gli unici in Italia a lavorare sulle console. Come saprai non è possibile sviluppare un gioco per alcuna macchina senza essere licenziatari Sega o Nintendo, di conseguenza abbiamo dovuto accordarci con l'Audiogenic per lo sfruttamento di Loopz, in attesa di ricevere, se le cose andranno come crediamo, anche noi l'accredito.
MAX: E il lavoro come procede?
FARINA: Bene direi, Marco sta tirando fuori un sacco di bella grafica e ci sembra che le innovazioni apportate rendano il gioco di gran lunga migliore.
MAX: A cosa di riferisci?
FARINA: Prima di tutto alla possibilità di giocare in due, e poi i fondali animati. Ad esempio questo di King Kong... Ogni volta che un giocatore chiude un Loopz ci sono gli aerei che colpiscono o vengono abbattuti a seconda di chi l'abbia realizzato.
MAX: Veramente interessante, lo dirò ad Alex (il caporedattore di Consolemania)! Torniamo un attimo ancora a Mech Commander, hai già qualche idea a chi proporlo?
FARINA: Stiamo cercando di realizzare un demo più completo per il prossimo ECTS di Aprile, una volta a Londra lo farò vedere in giro... E poi vedremo.
MAX: Beh, buona fortuna (spero che tu non sia superstizioso...)!
FARINA: Grazie, ciao.

**ATTENZIONE!**

Antonio Farina cerca collaboratori, ma vuole gente con le palle! Se avete qualche progetto da proporre, oppure volete collaborare per lo sviluppo di giochi su PC e console fatevi pure sotto, l'indirizzo è:
GRAFFITI
Via Modena 9 - 20129 Milano.

Ed ecco anche alcune foto sulla conversione per SuperNes di Loopz.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Ed eccoci giunti, anche per questo mese, all'immancabile appuntamento con i Boardgame. Come promesso sullo scorso numero, abbiamo preparato per voi un dettagliato resoconto di tutto ciò che è stato presentato al 31° Salone del Giocattolo di Milano. I titoli sono molti, troppi per essere esaminati tutti nel dettaglio, e soprattutto solo una minima parte di essi è già disponibile, per cui dovrete avere un po' di pazienza e aspettare i prossimi mesi per le recensioni complete.**

# 31° SALONE DEL GIOCATTOLO DI MILANO

**Come abbiamo detto, quella che segue è solo una rapida occhiata ai titoli che dovranno uscire lungo tutto l'arco dell'anno. Per comodità li abbiamo divisi per case editrici, segnalando per ciascun gioco se è già disponibile e, in caso contrario, quando lo potrete trovare nei negozi. Il fatto che alcuni titoli siano esaminati con maggiore cura rispetto ad altri, dipende solo dalla quantità di materiale e informazioni che erano disponibili durante la manifestazione.**

*Sprizza la Parola*
"Una buona occasione per dimostrare la propria ignoranza!"

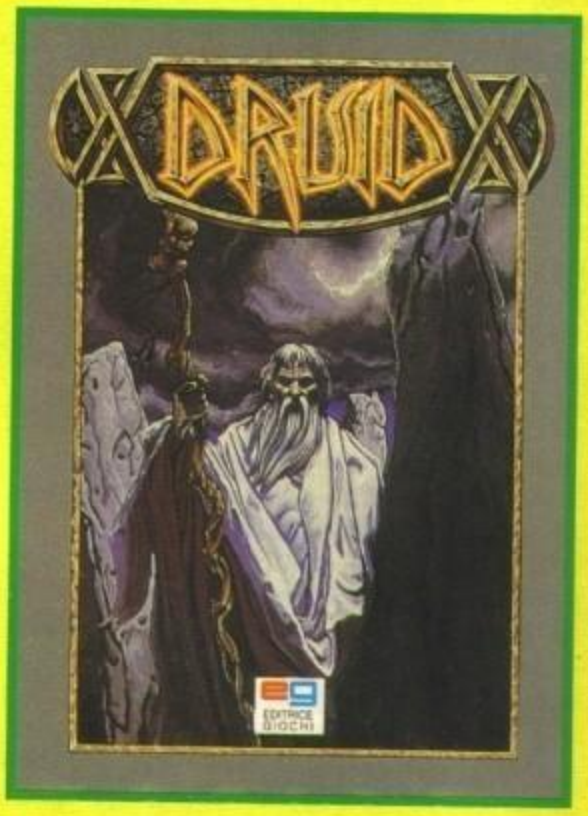
*La Leggenda di Zargon*
"E con questo eliminiamo anche il Game Master. La prossima volta togliamo i giocatori..."

## CLEMENTONI

Pochi i titoli proposti quest'anno dalla famosa ditta di Recanati, ma c'è sempre la speranza che, come l'anno scorso, ne vengano poi aggiunti altri in un secondo tempo!

Tutti questi giochi sono comunque già disponibili.

- Zombie: come era già stato annunciato, ecco la prima espansione di gioco per Atmosfear, il boardgame horror con videocassetta interattiva (più o meno...). La differenza principale è che al posto dell'odioso Signore del Male presente nella prima videocassetta, il protagonista di Zombie è il simpatico Barone Samedi. Oltre alla videocassetta, quest'espansione contiene anche un gran numero di nuove carte, grazie alle quali potrete avere situazioni di gioco sempre diverse.
- Il Fantasma di Glenmore: nuovo titolo della serie "Gialli Clementoni". Si tratta di un racconto misterioso in cui è necessario identificare il colpevole. Purtroppo questo può essere fatto solo dopo aver completato un complesso puzzle, per di più senza avere illustrazioni di riferimento. Il gioco è veramente divertentissimo, e malgrado il fatto che lo si possa usare solo una volta, il bassissimo prezzo lo rende un regalo perfetto per un amico con tanto tempo libero!
- Sprizza la Parola: unico vero prodotto originale della Clementoni per quest'anno (nel senso che gli altri due erano espansioni di giochi già esistenti), Sprizza la Parola ripropone il classico sistema a indovinelli. Quello che cambia rispetto ad altri prodotti di questo genere, è l'argomento su cui vertono le domande: la lingua italiana. Si tratta in pratica di fornire sinonimi, plurali, femminili, contrari, definizioni e così via. Anche se l'argomento può sembrare noioso, vi assicuro che il gioco è davvero molto divertente!




*Druid*
"Alla riscoperta della magia degli antichi druidi"

## DAS PRODUCTION E GIOCHI DEI GRANDI

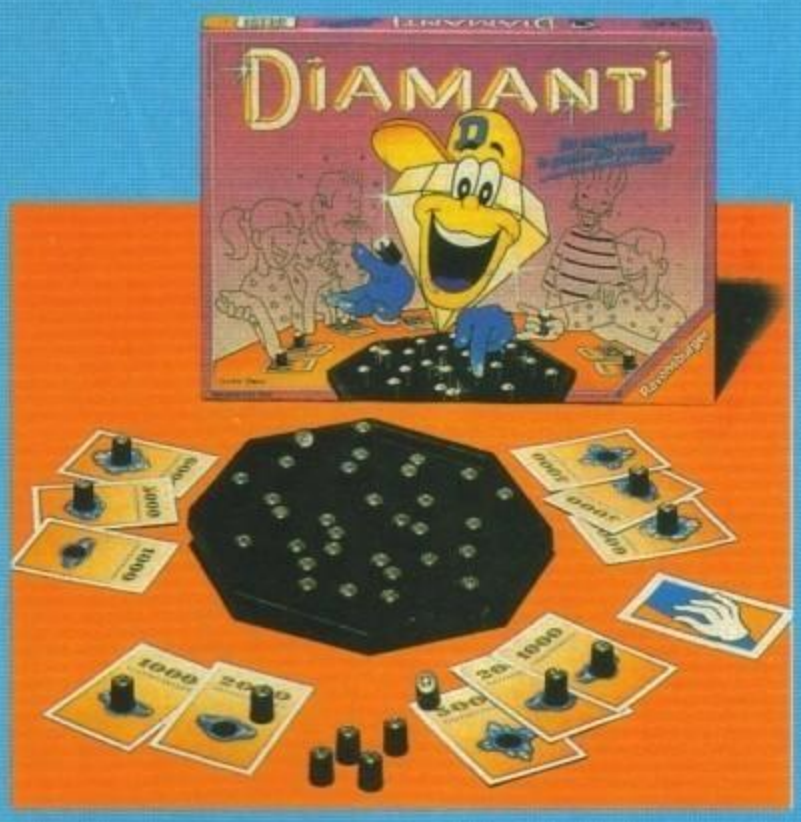
Due grandi novità dalla casa che ha prodotto il Gioco di Ruolo di Dylan Dog, senza conta-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






*Diamanti*
**"Se i diamanti fossero stati veri sarebbe stato più bello!!!"**

re le numerose espansioni: Gurps, di cui parleremo approfonditamente in questo stesso numero, e Vampiri.
- Gurps: è il gioco di ruolo universale (nel senso che può essere usato per qualsiasi ambientazione) per eccellenza. Per saperne di più non dovete fare altro che leggere la recensione...
- Gurps Fantasy: primo supplemento per Gurps, contiene tutte le regole necessarie per dare vita a un mondo fantasy. Lo potete già trovare nei negozi specializzati!
- Conan: credo che non ci sia neanche bisogno di presentare il nerboruto barbaro dai capelli neri. Bene, presto potrete giocare nel suo magico mondo grazie a questa espansione per Gurps che, se tutto è andato per il verso giusto, dovrebbe essere già pronta.
- Vampiri: i Giochi di Ruolo in cui non ci sono Vampiri da ammazzare si possono veramente contare sulle dita di una mano. Ma per una volta tanto i ruoli sono invertiti: con Vampiri, sarete voi a impersonare i tetri e affascinanti succhiatori di sangue! Anche questo dovrebbe essere già disponibile.

## DEVIL'S DEN

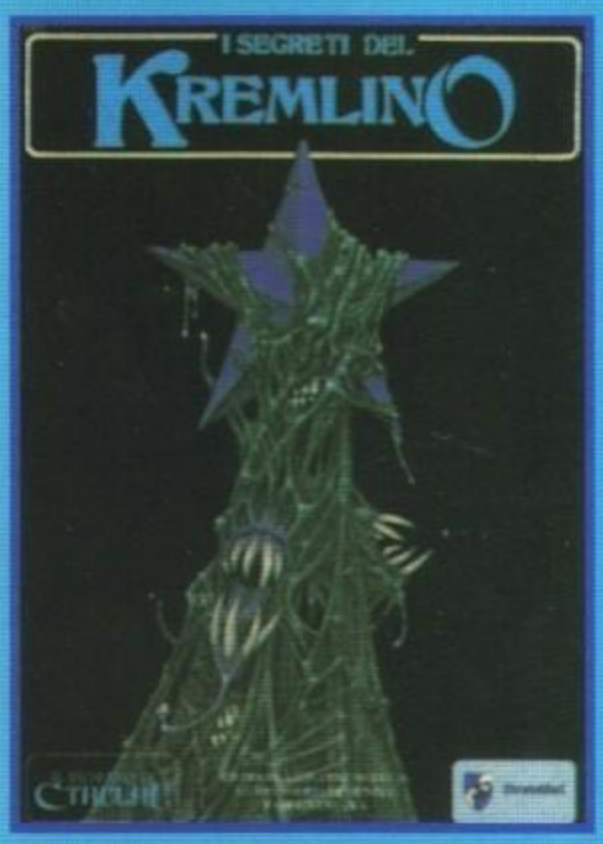
Un'unico prodotto da parte di questa giovane casa romana: si tratta di Ghouls, un boardgame horror in cui una tranquilla città dovrà fronteggiare niente meno che un'invasione di ghoul!
Il gioco è ideato per tre o quattro persone, di cui una dovrà controllare i malvagi mangiatori di cadaveri. Inutile dire che la parte fondamentale del gioco è costituita da una serie di combattimenti, in cui folle terrorizzate si troveranno ad affrontare affamati ghoul. É comunque necessaria un'ottima dose di strategia per riuscire a vincere, sia che controlliate i cittadini che i terribili non morti.

## EDITRICE GIOCHI

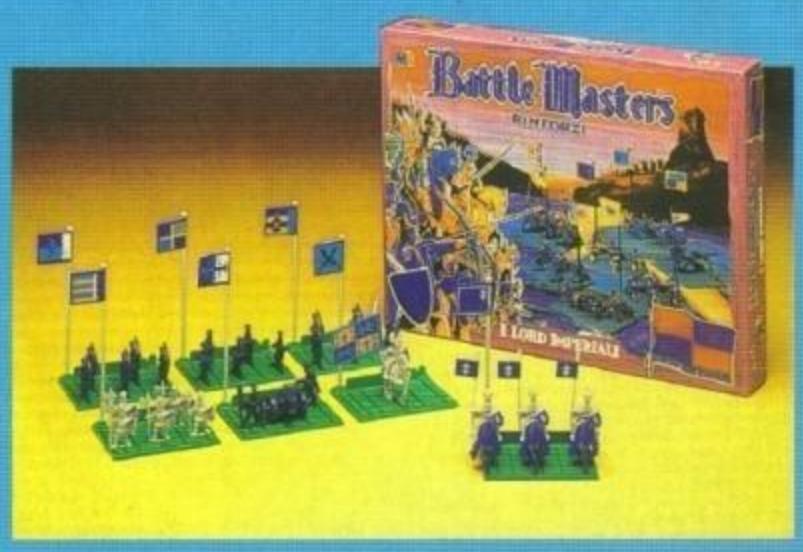
Incredibile ma vero! Sembra che l'Editrice Giochi, la grandissima ditta italiana che per anni ha monopolizzato il mercato con Monopoli, Risiko e Cluedo, abbia finalmente rivolto i propri interessi al mondo del Gioco di Ruolo. Purtroppo per la maggior parte dei titoli non è possibile fornire una data di uscita precisa, per cui non resta che mettersi il cuore in pace e aspettare...
- Mutant: estremamente simile a Starquest, Mutant ripropone il tema dei boardgame fantascientifici in cui la violenza regna incontrastata. Scopo del gioco è quello di entrare nelle varie stazioni e astronavi aliene spazzando via tutto quello che si muove, respira, pensa o spara. Per chi non avesse mai visto Starquest, la battaglia avviene mediante miniature di plastica al di sopra di un tabellone in cartone. L'aspetto promette molto bene, ma dovremo aspettare ancora un po' prima di vedere il prodotto finito.
- Ierendi: vi ricordate che il mese scorso ho parlato di Glantri, il nuovo Atlante per Dungeons & Dragons? Bene, è già pronto il numero 4, Ierendi, ambientato su di una serie di isole paradisiache, in cui potrete far riposare e divertire i vostri personaggi (qualcuno ci crede?).
- Thar: non si sa invece quando sarà completato il quinto Atlante, quello dedicato agli Orchi di Thar. Grazie a questo splendido e d esilarante supplemento, potrete finalmente giocare utilzzando Orchi, Troll, Goblin e simili... non sarà molto epico, ma il divertimento è assicurato!
- Moduli di Avventura: non si ancora esattamente quanti saranno ne quando usciranno, ma l'Editrice Giochi prevede una discreta produzione di supplementi dedicati a Dungeons & Dragons. Dovrebbe comunque essere disponibile in breve tempo Dragon's Den, una mega scatola contenente un mucchio di materiale di gioco. Chi vivrà vedrà!
- Druid: sicuramente il più interessante tra tutti i prodotti presentati alla Fiera del Giocattolo, Druid è il nuovo Gioco di Ruolo realizzato interamente in Italia. I suoi creatori sono Spartaco Albertarelli, Nicola Gandolfi e Paolo Parente, tutti e tre grandi esperti del settore. L'uscita è prevista per settembre, e per quel momento il gioco potrà vantare ben quattro anni di preparazione con un incredibile lavoro di documentazione.
Ambientato il un regno simile alla Scozia, Druid trasporta i giocatori nel magico mondo di Druidi e Demoni, in una lotta spietata e senza tregua. Le regole sono incentrate sulla semplicità, mentre è stata dedicata la massima attenzione alle ambientazioni, dettagliatamente descritte in ogni minimo particolare. Alla scatola base, ornata dai favolosi disegni di Paolo Parente (che ha già eseguito un numero incredibile di lavori per la Stratelibri), seguiranno poi numerosi moduli geografici.

## M.B.

Grandissima presenza da parte della Milton Bradley, ditta che si sta confermando ancora una volta come indiscussa leader del mercato ludico di tutto il mondo. I titoli presentati sono veramente molti e tutti di ottima qualità!
-I Lord Imperiali e I Predatori del Caos: dedicate a tutti gli appassionati di simulazioni belliche in 3-D, queste due espansioni per Battle Masters contengono un discreto numero di miniature grazie alle quali potrete ampliare i vostri eserciti, dando vita a battaglie ancora più vaste e imponenti. Come si intuisce facilmente dai titoli, I Lord Imperiali e I Predatori del Caos sono destinati rispettivamente all'esercito dei "buoni" e a quello dei "cattivi",




*I Segreti del Kremlino*
**"L'orrore sbarca anche in Russia"**




*Battle Masters*
**"Si chiamano miniature, non soldatini, capito?!?"**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*Trivial Pursuit*
"Come si chiamava la cugina del 17° classificato al Giro

per cui comprare solo una delle due confezioni porterebbe a una disparità di forze. Sono entrambi già disponibili.
- Jenga: gioco di abilità e colpo d'occhio, consiste nel costruire una pila di mattoncini in legno ponendo i pezzi a turno.
La dinamica di gioco è la stessa del famoso Shangai, ma questa volta i pezzi vanno aggiunti e non tolti. Il gioco è già in commercio.
-I Maghi di Morcar: ancora un'espansione, ma questa volta per il celebratissimo Heroquest.
Si tratta di una confezione contenente numerose miniature, tra cui quattro stregoni dalle facce poco raccomandabili, nuove carte magia e una serie di avventure già pronte. Disponibile ad Aprile.
- "Trivial Pursuit" Sport Card Set: visto l'incredibile successo ottenuto da questo gioco, uno dei più venduti in assoluto, era inevitabile che la M.B. mettesse a disposizione degli appassionati le necessarie espansioni.
Dopo il nuovo set di domande generiche e quello dedicato allo spettacolo, è finalmente arrivato anche quello dello sport: ben 2400 domande, tutte su questo affascinante argomento, in vendita a partire da Aprile.
- Heroquest, Le Nuove Imprese: visto l'incredibile successo di Heroquest, nominato Gioco dell'Anno 1991, la M.B. ha pensato bene di prepararne la seconda edizione.
Il sistema di regole dovrebbe essere pressoché identico, mentre cambieranno le avventure: ben 27 nuovi scenari in una furiosa lotta per la salvezza del regno! Salvo imprevisti, sarà disponibile da Giugno.
- Furto al Museo: da quel poco che è stato possibile vedere durante la fiera, Furto al Museo sembrerebbe essere la risposta M.B. al grande Cluedo dell'Editrice Giochi. La somiglianza è veramente notevole, comunque sarà necessario aspettare fino a Giugno per sapere qualcosa di più.
- Indomimando: ritorna il classico gioco a indovinelli che ha avuto tanto successo negli anni scorsi: dopo Taboo, dove bisognava fare indovinare una parola senza pronunciarne sinonimi o particolari definizioni, e Pictionary, in cui si utilizzavano i disegni, con Indomimando è necessario farsi capire dai propri compagni soltanto attraverso i gesti. Anche se sfrutta un'idea vecchissima, sembra essere veramente divertente! Disponibile a Luglio.
- La Leggenda di Zargon: se siete tra quelli che hanno sempre considerato troppo complessi i boardgame fantasy, per essendone affascinati, La Leggenda di Zargon è quello che fa per voi: il concetto di gioco è lo stesso di Heroquest, ma il ruolo del Game Master viene esplicato da un chip elettronico con oltre cento frasi campionate.
Viene da chiedersi se questo non renderà monotono e ripetitivo il gioco, ma per saperlo dovremo aspettare fino a Luglio.

*Heroquest*
"Il massacro continua!!!"

## RAVENSBURGER

Anche quest'anno la celebre ditta tedesca continua nella sua politica di produzione: giochi semplici, divertenti, di altissima qualità e assolutamente non violenti.
Tutti e tr i seguenti titoli sono già disponibili.
- Acchiappafurfanti: interamente basato sul colpo d'occhio e sulla memoria, Acchiappafurfanti simula la ricerca di quattro criminali al di sopra di un tabellone letteralmente coperto dalle loro foto.
Queste sono però disposte in maniera sempre diversa (dritte, a faccia in giù, di lato...), e voi dovete trovarle in modo che riproducano l'esatta sequenza segnata sulle carte che pescherete di turno in turno.
Vince ovviamente il giocatore che identifica per primo la giusta combinazione!
- Diamanti: ancora un gioco di memoria e colpo d'occhio, ma questa volta è anche necessaria una massiccia dose di fortuna.
Lo scopo è quello di prendere più diamanti possibile da una base ottagonale posto al centro del tavolo, ma bisogna fare molta attenzione, poiché alcuni di questi sono incastonati e non si muovono!
- Corsa Tris: avete presente le scommesse ippiche? Bene, il concetto è lo stesso. Dopo aver fatto le vostre puntate in base alle quotazione e alle capacità dei vari cavalli, dovrete seguire le istruzioni delle carte pescate casualmente per stabilire chi ha vinto. Almeno così non si rischia di perdere soldi veri...

## STRATELIBRI

Continua a un ritmo a dir poco frenetico la produzione di questa ditta milanese, che nel giro di solo due anni ha messo in commercio una quantità incredibile di grandi Giochi di Ruolo.
- Supplementi per il Richiamo di Cthulhu: oltre ai titoli menzionati lo scorso mese,

*I Gialli Clementoni*
"Ricordate, l'assassino è sempre il maggiordomo..."

dovrebbero già essere disponibili Quattro Minuti a Mezzanotte, terzo volume dedicato a i grandi mostri del cinema horror, I segreti del Kremlino e I Mille Volti di Nyarlathothep.
- Spell Law, Il Libro della Magia: supplemento per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, Spell Law contiene un'incredibile quantità di incantesimi e informazioni sulla magia. Con un minimo di fantasia e buona volontà potrete utilizzarlo anche con altri Giochi di Ruolo! Dovrebbe già essere disponibile.
- Undead: il fascino dei non-morti è indiscutibile, e quelli della Stratelibri lo sanno bene. Undead contiene una completa campagna che vi porterà ad affrontare i Signori dei Lich in uno scontro all'ultimo sangue.
Anche questo è già in commercio.
- Nathan Never: si, avete letto giusto, si tratta proprio del celebre eroe recentemente nato dalle matite di casa Bonelli. Scritto da Roberto Genovesi, sarà un supplemento di gioco per Cyberpunk 2020.
Dovremo comunque aspettare fino a Settembre per poterlo vedere!
E con questo è tutto.
Non resta che attendere le uscite!

ANDREA FATTORI



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# GURPS

Capita spesso che le persone intenzionate ad avvicinarsi al mondo del Gioco di Ruolo per la prima volta, non riescano a decidere quale ambientazione scegliere; fantasy, horror, fantascienza, cyberpunk... le possibilità sono così tante che spesso possono creare un certo imbarazzo, e provarle tutte fino a che non si trova quella giusta può rivelarsi estremamente dispendioso.

A questo problema risponde in maniera estremamente efficace Gurps, ultimo prodotto della Das Production, già autrice del Gioco di Ruolo di Dylan Dog: il sistema di regole, chiamato "universale", consente infatti la creazione e l'utilizzo di personaggi di ogni genere e tipo, dal guerriero barbaro al pilota di astronavi.

In questo modo potrete provare ambientazioni sempre diverse con la sola spesa dei supplementi di gioco.

Al di la di questo primo e importante vantaggio, Gurps offre anche un sistema di regole estremamente valido e preciso, soprattutto per quanto riguarda la creazione dei personaggi.

Questa non è infatti lasciata al casuale tiro dei dadi, come capita di solito, bensì viene studiata e organizzata nei minimi dettagli dal giocatore. Ogni personaggio ha a disposizione un certo numero di punti, normalmente cento, con i quali deve "comperarsi" tutte le varie abilità, dalle caratteristiche principali (Forza, Destrezza, Intelligenza e Costituzione) fino alle capacità di nuotare o correre.

I punti a disposizione possono anche essere spesi per ottenere vantaggi, come la fortuna o la ricchezza, o incrementati sobbarcandosi particolari svantaggi (alcolismo, obesità e via dicendo). I personaggi così creati risultano estremamente equilibrati gli uni con gli altri, evitando le classiche situazioni in cui nello stesso gruppo si trovano l'imbranato e quello che sa fare tutto.

Il sistema di gioco è basato interamente sui check: ogni volta che si deve controllare se un'azione ha successo o meno, vengono tirati tre dadi a sei facce, e quindi si confronta il risultato con l'abilità relativa (che viene stabilita dal Master). Se il tiro è uguale o inferiore al punteggio del proprio personaggio, allora l'azione ha avuto successo.

Ovviamente spetterà al Master il compito di apporre bonus o malus in relazione alla difficoltà dell'impresa.

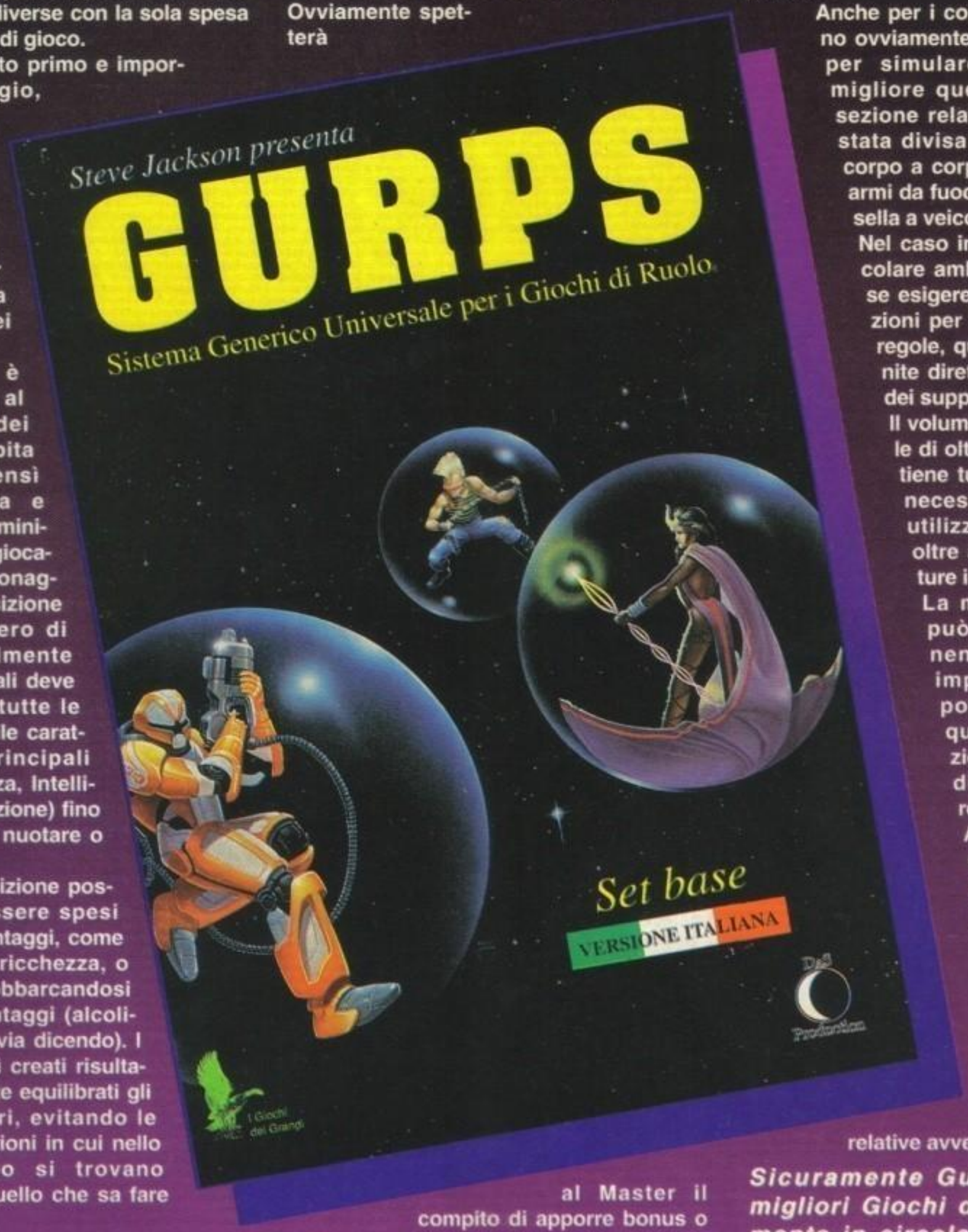
Come sistema non è particolarmente preciso o realistico, ma ha il vantaggio di essere incredibilmente semplice e veloce, evitando così di ridurre una partita a un continuo lancio di dadi.

Anche il combattimento utilizza le stesse regole, ma per coloro che amano il realismo è fornito un sistema avanzato di gestione degli scontri, decisamente più complesso ma anche estremamente realistico.

Le Regole contengono inoltre importantissime informazioni relative al tipo di mondo in cui volete giocare. Un mondo altamente tecnologico permette, ad esempio, cure mediche incredibilmente più sofisticate ed efficaci rispetto a uno medioevale, e lo stesso vale per l'equipaggiamento in dotazione. In questo modo eviterete di avere un cow-boy armato con fucile laser ed esplosivi al plastico!

Anche per i combattimenti esistono ovviamente alcune differenze: per simulare nella maniera migliore questa diversità, la sezione relativa agli scontri è stata divisa in combattimenti corpo a corpo, a distanza, con armi da fuoco, con esplosivi, in sella a veicoli o in volo.

Nel caso in cui poi una particolare ambientazione dovesse esigere ulteriori specificazioni per quanto riguarda le regole, queste verranno fornite direttamente all'interno dei supplementi di gioco.




Il volume base, per un totale di oltre 250 pagine, contiene tutte le informazioni necessarie per creare e utilizzare i personaggi, oltre a due brevi avventure introduttive.

La mole di materiale può sembrare imponente, ma una volta imparate le regole potrete giocare con qualsiasi ambientazione senza bisogno di imparare nuove regole.

A questo proposito, dovrebbero già essere disponibili i primi due supplementi, Gurps Fantasy, appunto per la creazione di mondi fantasy, e Conan.

A questi ne seguiranno poi molti altri, con relative avventure.

***Sicuramente Gurps è uno dei migliori Giochi di Ruolo attualmente in circolazione, e il suo carattere universale lo rende veramente imperdibile!***

ANDREA FATTORI



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CONSOLEMANIA CORNER

PRIMA LEGGETE QUI!
Prima di lanciarvi al telefono inveendo boiate del tipo "le console non hanno un'anima" sappiate che:
- PC & Amiga non stanno morendo
- Consolemania non verrà integrata a TGM
- Mi hanno affibbiato questo articolo nella maniera più meschina del mondo (a questo proposito ringrazio vivamente Alex che, per chi ancora non lo sapesse, è il caporedattore di ConsoleMania)(sei un collaboratore? E collabora, no? NdAlex).

POI LEGGETE QUI!
Dopo questa doverosa premessa possiamo partire con le novità che questo mese la fanno da padrone, innanzitutto vorrei fare i complimenti a Giochi Preziosi per l'intraprendenza di questo mese, Streets of Rage

Di piattaforma in piattaforma con Mick & Mack...

2, forse il miglior picchiaduro in stile Final Fight mai uscito su console è finalmente disponibile ufficialmente assieme a Ecco The Dolphin (altro grande successo di questo mese), arcade-adventure alquanto insolito, Ex Mutant e molti altri. Da segnalare anche il simpaticissimo Mick and Mack - The Global Gladiators della Virgin: è un classico platform forse un po' carente a originalità ma strepitoso dal punto di vista grafico (soprattutto delle animazioni dei personaggi) e sonoro con un sacco di effetti campionati etc, Bio-Hazard, uno strano shoot 'em up, e Super Star Wars per SNES.
Naturalmente se volete saperne di più potrete leggere le recensioni su ConsoleMania.
Come saprete Max e Alex sono stati recentemente al Ces di Las Vegas, le anticipazioni sono veramente tante, ma cercherò comunque di fornirvi un piccolo resoconto di tutto.
Diverse case di software, anche tra quelle inglesi prevalentemente dedite alle console filo-europee come quelle della Sega, hanno

Ecco The Dolphin in tutto il suo splendore

In corsa sul Landspeeder (Super Star Wars per SNES)

cominciato a sviluppare software per un Super Famicom (sarebbe meglio dire Super Nintendo, così si chiama la console del colosso Nintendo in versione nostrana) che sta guadagnando terreno rispetto a Megadrive. A questo proposito vi ricordo che, la casa madre di Mario ha appena sfornato un nuovo chip-set denominato Special-FX che, utilizzato da alcune nuove cartucce, permette al Famicom di superare l'ostacolo della grafica poligonale; il primo titolo che dovrebbe allietarci sarà uno shoot'em up poligonale dall'altisonante nome di Starfox, ambientato in diversi scenari: dovrebbe essere un gran gioco anche se per quanto ha potuto vedere Alex, nonostante l'hardware dedicato, la velocità non sembra nulla di strabiliante. Si vocifera anche di un nuovo chip-set in grado di "truccare" il SNES e farlo viaggiare al doppio degli attuali (scarsi

Starfox, un simulatore di volo per SNES che promette grandi cose

Axel impegnato a combattere furiosamente in Streets of Rage 2

e contestatissimi) 3,58 Mhz. Se alla Nintendo hanno deciso di puntare su qualche piccola modifica hardware abbandonando per il momento la via del CD (se ne riparlerà tra un po' con un progetto, a quanto dicono alla Nintendo, del tutto nuovo) sembra invece che la strada del Mega CD intrapresa della Sega cominci a portare a qualche risultato concreto (in termini di software). Se i vari Street Fighter II o Rad Mobile rimarranno ancora per un pezzo delle promesse cominciano a uscire le varie avventure del repertorio Sierra che la casa americana si è ripromessa di pubblicare sono praticamente al capolinea. Ci sono poi in arrivo giochi per tutti i gusti: giochi di corse come Batman o Power Drift, platform come Sonic 2 in versione riveduta e corretta, Chuck Rock e ancora Heimdall, Wolfchild, Golden Axe III, Final Fight (praticamente finito), etc. tanto per restare tra i titoli più conosciuti anche su computer. Tra l'altro anche case giapponesi del calibro di Konami (Castlevania, Parodius, Contra Spirits) e Capcom (Strider, Forgotten Worlds, Final Fight) hanno deciso di mettersi al lavoro seriamente. La Wolfteam, una delle prime case a pubblicare giochi per Mega CD, continua intanto la sua serie di laser-game (dopo Thunderstorm e Time Gal) con un certo Road Avenger un massacro stradale alla faccia del nuovo codice, a cui i programmatori hanno aggiunto un buon numero di frame al secondo e di colori rispetto a Thunderstorm, e anche la Psygnosys ha scelto per il suo nuovo Dracula il Mega CD con una quantità di musi-

Un brutto ceffo cerca di farvi la pelle in Road Avenger per Mega CD



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Daffy Duck arriva su Super Nes (e non sembra niente male).

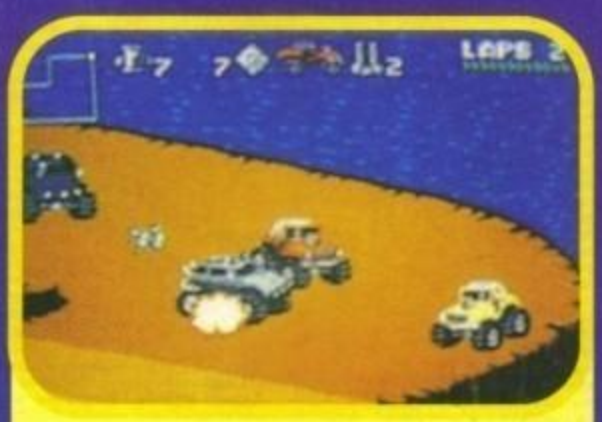
che e digitalizzazioni, ma a dire il vero il gioco in se non sembra promettere benissimo...

E ADESSO UN PO' DI GIOCHI...
Se vi piacciono i cartoon della Warner non avete l'imbarazzo della scelta: la Sunsoft, dopo Road Runner (beep beep, avete presente?) ha in serbo Daffy Duck and Marvin the Martian per SNES, Taz-Mania (versione riveduta e corretta rispetto al gioco Megadrive) per SNES e Looney Tunes per Gameboy. Sempre a proposito di cartoni animati la Acclaim è finalmente riuscita a tirare fuori qualcosa di buono dai Simpson con Krusty Funhouse dopo i vari Bart's Nightmare (in uscita anche per MD), Bart vs. the World (ricordate la versione Amiga? Coraggio, tra poco non sarete i soli a soffrire, uscirà anche in versione Gameboy), etc.
Se siete in vena di un qualcosa di più cattivo potete dedicarvi invece a Mortal Kombat (tutti i formati), coin-op clonato dall'orribile Pitfighter, anch'esso pieno di bistecconi digitalizzati, Combatribes, ennesimo picchiaduro SNES (anch'esso ex coin-op) in cui si può infierire esageratamente sugli avversari, speriamo solo che sia stato convertito decentemente dalla Technos (quelli di Crash 'n' the Boys, se a qualcuno può interessare). Altro picchiaduro per SNES è Doomsday Warrior della Renovation (affiliata americana della Wolfteam) con il solito tot di mosse speciali, ma se siete per un po' di violenza alternativa vi consiglio Battle Cars per SNES: praticamente un clone di F-Zero con l'aggiunta di un secondo giocatore ma soprattutto di un sacco di macchine chiodate, power up, armi & co, e, a proposito di arsenali anche Alien 3 (già uscito per Amiga e Megadrive e di prossima apparizione su SNES) non scherza.
Ed ora un piccolo quesito: qual'è quella serie che ha accumulato continui successi, cinque film, un fan club, una serie di fumetti e tantissimo altro? Ta-da-da-tadadada-ta-dah! Avete proprio indovinato (almeno spero): Star Trek, dopo il successo del gioco Interplay (commemorativo del venticinquesimo avversario) la Spectrum Holobyte si è lanciata nella realizzazione di un tie-in della contrastante Next Generation che uscirà al più presto per Super Nes (per la versione PC il buon Max ha già fatto un accenno nelle Voci di Corridoio di qualche numero fa); il gioco, a quanto sappiamo, dovrebbe essere fedelissimo alla trama del telefilm con uno schema molto simile a 25TH Anniversary. A detta di Alex ne vedremo delle belle!!! Se è vero che il Megadrive ultimamente sta buttando fuori una grossa quantità di titoli è anche vero che il Super Nes non scherza, volete un po' di nomi? Detto Fatto: Gods, James Pond II, Joe e Mac 2, Super BomberMan (avete presente Dynablaster?), Max Mania (niente a che vedere con il nostro caporedattore, almeno spero!!!), Metal Marines (una specie di Utopia), Rock 'n' Roll Racing, gioco di corse alla Ivan Ironman con un po' di armamenti cattivi, Arcus Odyssey, il famoso RPG già Megadrive, un nuovo Battletoads: Battlemaniacs (per Amiga, ricordiamo, non è ancora uscito il primo), Claymates (il gioco del pongo), The Lost Vikings, un simpatico platform con

The Lost Vikings sempre per Super Nes

Battletoads II per Super Nes: i rospi imperversano

Facciamoci del male in Battle Cars per Super Nes



Rock'n Roll Racing, evviva i Bigfoot

Il ponte di comando della nuova Enterprise che presto varcherà lo spazio profondo del vostro Super Nes

tre personaggi dalle diverse caratteristiche, Bubsy, altro bel platform in uscita anche per Megadrive e tanto altro ancora. Ultima citazione per un clone dell'ormai odiatissimo (almeno da me e Mirko) Tetris? A quanto pare i giapponesi hanno deciso di rivisitare questo genere e...che risultati: Puiu Puiu per Megadrive è qualcosa di fantastico e accattivante che surclasserà finalmente Tetris, ormai fin troppo inflazionato (se leggete il Talent Scout saprete a cosa mi sto riferendo), compratelo e non ve ne pentirete. Space is over, ci sentiamo prossimamente!

GADGET & CO.
Lo sapevate che è uscito il fumetto di Sonic? Bene, non compratelo perché è in assoluto la cosa più squallida che esiste sulla faccia della terra, se proprio siete maniaci di gadget potete sempre procurarvi le monete con l'effige dei personaggi di Street Fighter II Le periferiche hardware "cattive" per Megadrive e Super Nes continuano a proliferare, passata infatti la moda delle "pistole" i due colossi Sega e Nintendo hanno lanciato sul mercato due veri e propri "bazooka": il Menacer di casa SEGA (non troppo cattivo) e il SuperScope, prove, recensioni e tanto altro su ConsoleMania (lo so, lo so, sto facendo della mera pubblicità, ma è la vita...), qui vi segnaliamo solo il coin op di Terminator 2 (quello con i due mitra al bar)...

Stefano "BDM" Petrullo & VF

La Sonicmania imperversa (purtroppo!)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Retee2!

## UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE

### UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- Sul campo le 18 squadre di Serie A
- Selezione delle tattiche e possibilità di crearne delle proprie
- Svariati livelli di difficoltà
- Variabilità delle condizioni atmosferiche
- Replay, in qualsiasi momento, delle azioni di gioco
- Doppia prospettiva: possibilità di selezionare l'inquadratura dall'alto o lateralmente in qualsiasi fase del gioco
- Precisione nei passaggi fra i giocatori grazie agli indicatori di direzione
- Tocco di prima.....

IL TUTTO ALL'INSEGNA DI UN'INCREDIBILE VELOCITA' E DI UNA GIOCABILITA' DA TELECRONACA TV

OMAGGIO IN OGNI CONFEZIONE

AMIGA · PC

ocean

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

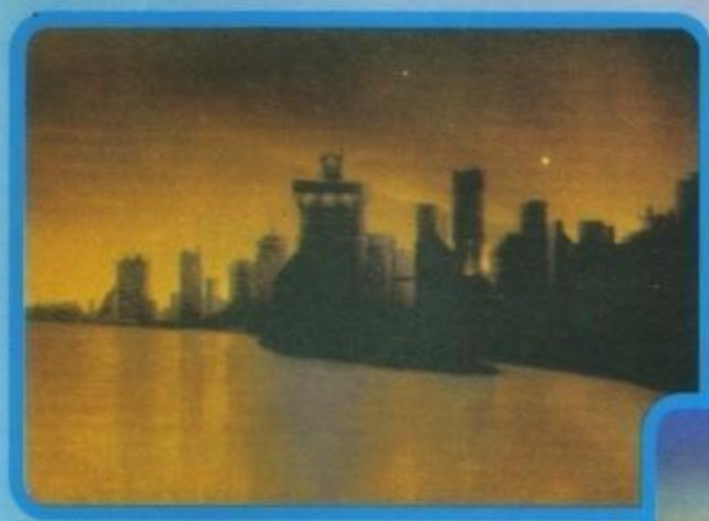


# NATHAN NEVER 2?

## No, grazie...

Calma, calma, non voglio aprire una polemica plurima tra Nathan Never, Dylan Dog, i fumetti Marvel o i Manga: non vi preoccupate! Il senso del titolo era un altro. Andate avanti a leggere e ne rimarrete sorpresi...

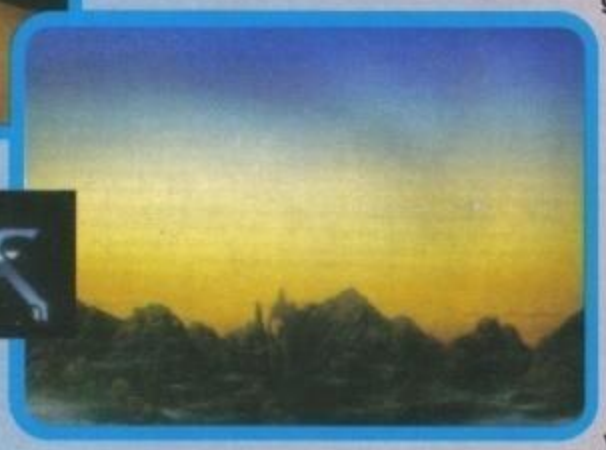
Il (tra parentesi, ufficialmente parlando, non si sa ancora chi saranno coloro che si dedicheranno alla realizzazione di tale prodotto. Credo comunque che ci penserà la Genias stessa a rendere noti i nomi dei programmatori, quando naturalmente lo riterrà più opportuno); due) hanno invece deciso di realizzare un prodotto da soli che solo una volta ultimato, o dopo averne realizzato un demo più che valido, verrà proposto a qualche software house (probabilmente straniera); tre) questo prodotto è un arcade adventure strutturato basilarmente su delle corse di motociclette; quattro) il suo nome provvisorio è Dark Blade.



Proprio così.

L'ambientazione è un ipotetico futuro post-nucleare (sulla scia di Ken Shiro), in cui il protagonista è il solito figaccione che deve riuscire a liberare la sua ragazza, rapita casualmente dai cattivoni di turno e portata chissà dove. Armato solo dei suoi muscoli e della sua fida moto il nostro amico intraprende un lungo viaggio senza meta alla ricerca della sua dolce metà. Dovrà girare per varie città e scontrarsi (gareggiando in motocicletta) con godziliardi e godziliardi di buzzurri per spillare informazioni e per guadagnare soldi, che sfrutterà naturalmente per potenziare la moto stessa.

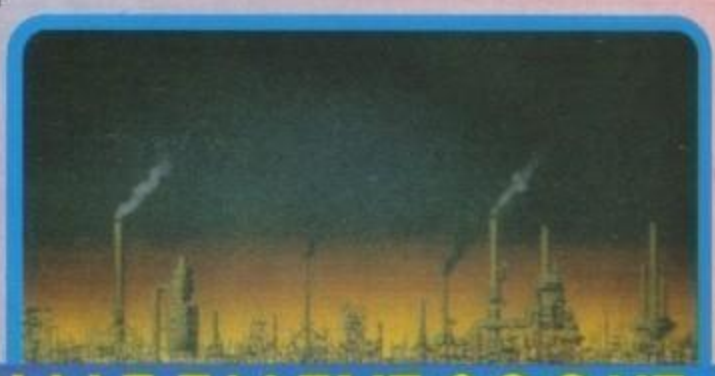
Naturalmente è tutto provvisorio, sia nome, sia ambientazione sia struttura di gioco. Una cosa sola è sicura: sarà un gioco di moto realizzato in bitmap e non a poligoni.



Per ora abbiamo solo queste immagini, le quali faranno parte di una serie di animazioni presenti durante le varie fasi di gioco, e bisogna dire che sono già di notevole fattura. Personalmente ho avuto modo di parlare con Marco Genovesi (che tra parentesi è molto contento di come il loro lavoro sta procedendo) ed ecco che cosa ne è venuto fuori. Emanuele al momento è impegnato nella programmazione delle routine della strada. Le ha riprogrammate più di cinque volte poiché voleva riuscire a dare il massimo, giusto per darvi un'idea voleva fare meglio di Lotus 2 e di Vroom, e sembra che ci stia riuscendo (almeno a sentire Marco, spetta a noi poi vedere e giudicare...). Alla grafica, come detto, c'è lo stesso Marco, e secondo il mio personale parere (basta vedere le foto) è già una notevole garanzia. Per quanto riguarda il sonoro la scelta effettuata è sicuramente vincente, alla realizzazione c'è colui che aveva realizzato le musiche heavy metal di Top Wrestling (al momento mi sfugge il nome...)(se è lui mi pare si chiamasse Nicola Tomljanovic, ndMax) con la collaborazione dello stesso Marco. Ora, bisogna dire che le premesse per un'ottimo prodotto ci sono, e noi tutti siamo convinti di poterne vedere delle belle: ne riparleremo comunque al più presto e con qualcosa di più concreto in mano. Per ora mi congedo da voi sicuro di aver adempiuto in maniera soddisfacente al mio compito: quello di mettervi la pulce nell'orecchio...

Marco Genovesi ed Emanuele Viola, rispettivamente grafico e programmatore di Nathan Never per Amiga, dopo il loro primo prodotto hanno, diciamo così, rifiutato di svilupparne il seguito per la Genias.

Perché, vi chiederete voi? Ebbene, vi rispondiamo noi (anzi io, così mi prendo tutta la responsabilità...), quando si firma un contratto con una casa di software, a maggior ragione quando si tratta di una licenza come in questo caso, ci sono degli accordi da seguire e da rispettare, come d'altronde è giusto che sia. L'aspetto negativo di tutto ciò è che in qualche modo si è "vincolati" nella realizzazione di tale prodotto ed è quindi comprensibile come dei ragazzi che abbiano un minimo di creatività e delle potenzialità notevoli, come a nostro avviso Marco ed Emanuele in questo caso,



Emanuele "Shin" Scichilone



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

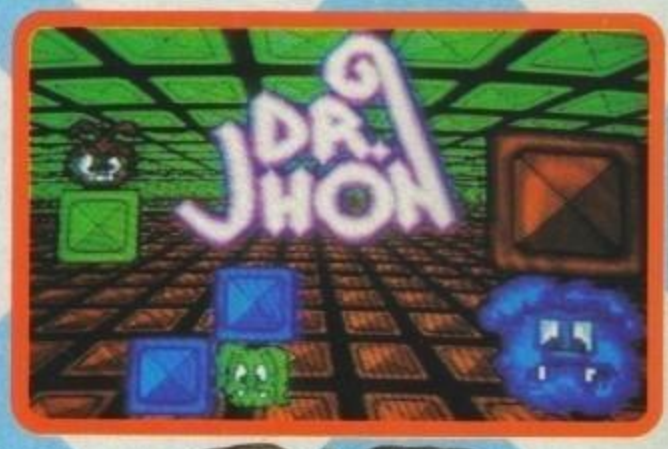
# DOUBLEBYTE SOFTWARE

PRESENTA I NUOVI GIOCHI PER

AMIGA E PC

SEXY

DR. JHON



TECHNO NINJA

PER INFORMAZIONI
E ORDINI
TEL. 049/8724560

# Db-Line srl

*Gli specialisti nella vendita per corrispondenza*

☎ 0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303

| CONSOLES e ACCESSORI | Cd Megadrive Scart/Pal | Megadrive Jap Scart/Pal | Super Famicom Super Nes | Game Gear Game Boy | Neo Geo Home Version |
|---|---|---|---|---|---|
| SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi | Alimentatore 220V per GB e GG | Alimentatore Auto per GB e GG | Battery Pack per GB e GG | GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer | Porta GB da cintura Light boy/View Boy |
| TV TUNER per GG Master Gear Conv. | GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori | Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad | Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600 | Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60 | Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG |
| NG-Memory Card Joystick 4 tasti | SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter | SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1 | SF-SN Joypad Cavo Scart per SN | SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER | SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick |
| **SUPER NES** | **FAMICOM** | **GAME GEAR** | **MEGADRIVE** | **MEGADRIVE** | **GAME BOY** |
| Aero B12 II | Amazing Tennis | Arch Rivals | A Runk Thunder (CD) | Annette Again (CD) | Adventure Island II |
| Best of the Best | Ashita no Joe | Bare Knuckle | Batman revenge of the | Bare Knuckle II | AputSian II |
| California Games II | Bart's Nightmare | Batman Returns | Blaster Master II | Devastator (CD) | Avenging Spirit |
| Clue - S. Mario Kart | Battle Teach | Evander Holyf.Boxe | Chester ChetaH | F22 Interceptor | Burning Peipai |
| Cool World-Batter Up | Bull Vs.Blazers (NBA) | G-Loc - Klax | Clue - Final Fight (CD) | Fatal Fury | Darwing Duck |
| Dragon's Lair - F15 S.Eagle | Combatribes | Mickey Mouse's 2 | Desert Srike | Flash Back - G-Loc | Empire Strikes F-15 |
| Duel Test Drive II | Doraemon | Lemmings | Double Dragon III | King of the Monster | Finstones |
| Gradius III | F1 Grand Prix part 2 | Predator 2 | G.Foreman Boxing | King Salmon | Gradius III |
| Harley's Humongold | Fatal Fury | Puyo Puyo | Galaxy Express (CD) | Legue Champ.Soccer | Krustys |
| Home Alone II | Flying Hero | RC Grand Prix | Global Gladiators | Magic Sage | Little Mermaid |
| Shanghai II - S.Soccer | Pro Football 93 | **NEO GEO** | Mohammid | Spatter House 2 | Simpson |
| Sim Earth - Monopoly | Ramna part 2 | Alpha Mission II | Monopoly | Splatter House 3 | Spiderman 2 |
| Street Combat | Return of double Dragon | Andro Dunos | NBA All Star | Street of Rage 2 | Sumo F16 |
| Street Fighter II | Sim Earth | Art of Fighting | OutLander | Super H.Q. | Tail Spin |
| Super Sonic Blastman | Star Fox | Bourning Fight | Paperboy II | Super Monaco GP II | Terminator 2 |
| Super Valis IV | Star Wars | King of the monster2 | PGA Golf II | Team USA Basket | The Legend of Zard II |

767303

**Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)**

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469

Db-Vox 0332/767303 :Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PER IL POTERE DI GRAYSKULL...

**State tranquilli, non sto per parlarvi di un nuovo gioco dedicato a "Masters of the Universe" (qualcuno si ricorda le squallide versioni per 64?), ma bensì di un progetto già accennato sulle pagine dell'ultimo The Christmas Machine, che ha nel frattempo proseguito la suo corsa verso l'ultimazione.**

E infatti ancora una volta abbiamo avuto il piacere di avere come ospiti in redazione i programmatori di Kwanzah, il progetto italiano che stanno portando avanti Luca Podestà (già autore di Champion Driver, Blue Boy e Champions of Europe) e Renato Chirici, abbiamo visto che il gioco procede cominciando a prendere forma e così...
Prima di passare però a parlare di quello che abbiamo visto mi sembra opportuno dare una rinfrescatina di memoria ai meno attenti: Kwanzah è un arcade adventure fantasy che narra l'eterno scontro del bene e del male, qui rappresentati da un mago buono e da uno cattivo (che genio che sono, eh?).Il compito del giocatore (cioè voi) sarà quello di esplorare i vari livelli di gioco (in ordine non strettamente rigoroso) cercando cinque chiavi magiche utili a mettere fine a questa battaglia di immani proporzioni.
Per aiutare il giocatore a entrare attivamente nel gioco sarà possibile interagire con i fondali, parlare con i personaggi disposti ad aiutarvi (con le buone o con le cattive...) e combattere chiunque sia ostile verso di voi (sia esso umano o no...) non disdegnando neanche la risoluzione di qualche enigma che ostacolerà non poco la vostra affannosa ricerca: abbastanza vario non vi pare?
Nel gioco controllerete un barbaro via di mezzo tra Conan e He-Man (da qui il titolo dell'articolo) che verrà in alcune occasioni aiutato dal mago buono (hai visto Max, non ho messo benigno, adesso che nota aggiungi?).
Bene, ora dovreste aver fatto mente locale, se è così andate pure avanti a leggere altrimenti:
A) riprendetevi TGM di dicembre
B) aprite il fascicolo The Christmas Machine
C) andate a pagina 11
D) leggetevi l'articolo
E) scrivete una lettera facendo i complimenti al redattore (come dici Max....ahi, va bene, va bene, non scrivo più boiate simili).
F) Fatto tutto questo (tranne il punto E! NdMax) potrete andare avanti.
Mi displace che, ancora una volta, Luca e Renato siano giunti in redazione proprio in chiusura di numero, cosa che ha reso difficile un esame più approfondito del loro gioco; ad ogni modo posso dire che da quello che ho potuto visionare la la grafica è stata migliorata e nuovi livelli aggiunti, anche se l'animazione dello sprite mi è sembrata ancora non troppo realistica.
Il pannello di controllo è strutturato bene, i dialoghi funzionano in maniera molto intuitiva (nella versione finale comparirà l'espressione del viso in una finestra all'interno del menu inferiore) e in generale il gioco sembra discreto.
Sono stato abbastanza colpito dallo stile grafico, abbastanza insolito a dire il vero, scelta di colori volutamente cupi con uno stile di disegno abbastanza strano (non per questo brutto comunque!), "color copper" presente e anche il parallasse non poteva mancare.
Che dire della giocabilità? Purtroppo ancora poco in quanto parecchie cose devono essere ancora implementate, lo sprite principale risponde comunque bene.
Anche per questa volta è tutto, rimanete sintonizzati per nuove notizie in uno dei prossimi numeri.

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# I SUPERECONOMICI

**BLASTER**

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

**FIGHTER**

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER
DISTRIBUZIONE

CADARIO

BLASTER: COMPUTEK COMPONENTS CORP. TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
FIGHTER: CHATAY SUCCESS INVESTMENTS LTD. TUZHOU, REPUBBLICA POPOLARE CINESE.
DISTRIBUITI DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM MAIL

## PROLOGO

Vi dico subito che Max ha deciso di cambiare nuovamente il fondino della Posta (assieme a quello di Editoriale e Indice)... Ricordando ancora le incredibili traversie ottico-cromatiche che questo ha comportato qualche tempo addietro c'è proprio da augurarsi che le cose filino liscie, questa volta. Abbiamo in ogni caso verificato con una stampa laser il risultato e questo c'è sembrato decisamente confortante, potremmo aver finalmente trovato l'assetto definitivo, anche se toccherà come al solito ai commenti contenuti nelle vostre lettere la valutazione finale.

Per il resto devo purtroppo lamentare, anche questo mese (e per la seconda volta consecutiva), l'impossibilità da parte mia di curare in maniera integrale la stesura della Posta, per la quale mi sono quindi dovuto affidare all'aiuto di qualche prode e volenteroso redattore. Non me ne vogliate per questo, è solo che proprio non ho avuto il tempo materiale...

## ULTIMATUM

(Parte Seconda)

Il mese scorso ci ha provato MA, questa volta è il turno di Shin. Che sia la volta buona?

Forse il messaggio del mese scorso non vi è arrivato! Ne abbiamo piene le scatole della diatriba Amiga Vs PC o Amiga Vs Resto del Mondo. E' comprensibile che ognuno voglia dire la propria su questo argomento, ma è anche vero che la situazione è ormai chiara anche per i sassi. Dunque, o c'è il gruppo degli esaltati, alias "il mio è più bello del tuo", o c'è chi ha la testa sulle spalle e sostiene che le due macchine sono sostanzialmente diverse e quindi non paragonabili. Io credo di essere tra quest'ultimi. Possedendo entrambe le macchine supplisco alle mancanze di una con le caratteristiche dell'altra: ovvero gioco ai platform, agli shoot'em up, a Sensible Soccer e ai Beat'em up su Amiga, alle avventure grafiche, agli RPG e ai simulatori in genere su PC. Anche se si sono verificate alcune eccezioni (vedi Joe e Mac e Cool World su PC), questo non vuol dire che adesso i PC siano allo stesso livello di Amiga per quanto riguarda i cosiddetti giochi arcade. Quest'ultime due righe vanno collegate alle capacità dei programmatori e non alle potenzialità delle singole macchine.

Un esempio per sottolineare quello che sto dicendo può essere rappresentato da F1 GP della Microprose, uscito circa un anno e mezzo fa su Amiga era un vero e proprio capolavoro: fluido, realistico, insomma il meglio del meglio. Uscito questo Natale su PC è altrettanto bello. Quali sono le differenze? Colori a parte, c'è una sola differenza sostanziale, ed è questa: avete un 386 25 Mhz o più? Bene, buon divertimento! Come dite? Avete solo un 286 (il numero dei Mhz non fa grossa differenza...)? Scat... scat... scat... Quello che voglio dire è che le due macchine sono sostanzialmente differenti: quella di casa Commodore ha delle caratteristiche ben precise che bene o male sia nel campo videoludico che in quello della videografica rinviano alla capacità dei programmatori il risultato dei prodotti. I PC invece non sono macchine progettate specificatamente per giocare! A questa mancanza però le software house hanno potuto contare su una notevole versatilità e una continua evoluzione, e l'esempio più lampante è dato dalle realizzazioni firmate Origin (sto solo aspettando il bollino 486 power sulle confezioni dei giochi...) bellissimi in tutto e per tutto su un 486, ma sugli altri PC? O si supplisce diminuendo il dettaglio grafico (quando è possibile), oppure...

Ma questa situazione per quanto durerà? Ora come ora se uno vuole comprare un personal deve comprarsi un 486, ma nel giro di un paio d'anni a che punto saremo arrivati? I 486 saranno già delle macchine obsolete oppure no? La soluzione migliore sembrerebbe progettare una macchina dall'architettura universale (3DO? NdMax) in cui è sufficiente cambiare il processore centrale (la potenza dei PC è tutta lì (beh entrano anche in gioco la cache memory e il resto, ma ci siamo capiti: il concetto è sostituirlo come si può sostituire una scheda grafica), per quanto riguarda la velocità nella gestione dati) quando il singolo utente riterrà superato quello che possiede in quel momento, in attesa ovviamente di uno sconvolgimento totale nel campo dell'informatica e dell'elettronica.

E il rovescio della medaglia per l'Amiga? E' presto detto. La Commodore, con la serie Amiga, ha tenuto una politica sostanzialmente diversa da quella degli IBM PC e compatibili. Dal punto di vista tecnico la grossa svolta è avvenuta solo adesso con l'avvento del 1200 e del 4000 (diciamo con l'avvento dei nuovi chip grafici AGA), ma, almeno a mio parere, la sostanza non cambia. Per il 500 continuano a venir prodotti giochi dall'impatto visivo sempre migliore, mantenendo inalterata o addirittura aumentando la relativa giocabilità (vedi Lionheart, Zool, Project-X, Assassin, ecc. ecc.) e questo significa che i programmatori hanno cominciato a conoscere a fondo la macchina, per tutto quello che riguarda i vari chip grafici, il blitter, eccetera, eccetera.

E con il 1200 allora? Si ricomincerà da capo, solo che dal punto di vista tecnico ci si avvicinerà maggiormente alle risoluzioni dei più quotati coin-op. Per poter avere le avventure e i simulatori che hanno i PC allora? Semplice, ci vorrebbe da parte della Commodore una politica che ponga l'utente nella condizione di avere un hard disk di serie. Probabilmente però è troppo tardi per intraprenderla adesso, anche se sembrerebbe l'unica soluzione possibile.

D'altra parte per spingere i PC ai livelli Amiga per tutto quello che ha a che fare con i platform, gli shoot'em up, beh ci siamo capiti, non so proprio da che parte girarmi (non che non si possano fare decentemente, vedi appunto Joe e Mac e Cool World, ma un Assassin o un Lionheart per il momento scordatevelo...).

E' appunto questa netta divisione tra le due macchine che non le rende paragonabili; e anche se io stesso ho paragonato prodotti realizzati su entrambe le macchine è stato solo per cercare di chiarificarvi questa situazione una volta per tutte.

Tutta questa pappardella l'ho tirata giù per cercare di farvi capire come sia inutile continuare a linciarsi per cercare di difendere la propria macchina. Evitate di scriverci godziliardi di lettere su questo tema, poiché già troppo lungamente ne abbiamo discusso insieme. Usate carta, inchiostro, francobollo e soprattutto materia grigia per proporci qualche nuovo argomento. Questo per noi dovrebbe essere ormai chiuso, e già da tempo...

Nuovi argomenti, quindi, riflettete e cercate di proporre qualche motivo di dibattito più attuale e meno abusato.

***E FORSE UN GIORNO SU TGM PARLEREMO ANCHE DI OLOGRAMMI...***

Aye! Ricki,

come stai? Per quanto mi riguarda posso dire che, insomma, non c'è malaccio. E' la prima volta che scrivo alla redazione di TGM da quando ci sei tu a condurre la posta. Difatti l'unica altra volta che vi scrissi fui citato nell'allora Posta Brevis di Carlo, e l'argomento trattato allora era la polemica sulla demenzialità o meno nelle vostre recensioni. Superato questo discorso (visto che avete saggiamente deciso di non togliere quel vostro insano umorismo, aumentando tuttavia la descrittività dei giochi), mi sembra forse il caso di tagliare corto e passare al motivo per cui mi sono deciso a scriverti.

Vorrei precisare innanzitutto (solo a titolo di cronaca) che quando fui citato da Carlo secoli fa ero sotto lo pseudonimo di Lele A500 (o Lele '386VGA, in quanto possessore di

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853, 20101 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 45 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

## CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

**SUPEROFFERTA**

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART
A SOLE

**L. 389.000**

SNES CON UN JOYPAD

**A SOLE**
**L 299.000**

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 | TELEFONARE |
| Amiga 600 | L. 499.000 |
| Amiga 600 con HARD DISK | L. 879.000 |
| Amiga 600 con monitor 1084/s | L. 915.000 |

### KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

### AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

### SUPEROFFERTA PC 286/20

| | |
|---|---|
| 2 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |

L. 1.150.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

| | |
|---|---|
| 2 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

### STAMPANTI STAR SERIE LC

| | |
|---|---|
| Star LC 20 B/N | L. 350.000 |
| Star LC 200 colore | L. 490.000 |
| Star LC 24-200 B/N | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |
| Star Ink Jet 80 col. | L. 679.000 |

## PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

| | |
|---|---|
| Drive esterno per amiga con interruttore | L. 129.000 |
| Drive interno per amiga 500 con tasto | L. 119.000 |
| Drive interno per amiga 2000 | L. 129.000 |
| Drive esterno con Apocalypse | L. 169.000 |

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

| | |
|---|---|
| Espansione 512k | L. 49.000 |
| Espansione 1Mb per A600 | L. 139.000 |
| Espansione 2Mb con clock | L. 280.000 |
| Espansione 4Mb con clock | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA | L. 299.000 |
| Espansione 1Mb per plus | L. 99.000 |
| Espansione 2Mb per 2000 | L. 330.000 |

### ACCESSORI PER AMIGA 500

| | |
|---|---|
| Interfaccia 4 Joystick | L. 29.000 |
| Mouse selector | L. 29.000 |
| Mouse chic microswitches | L. 49.000 |
| Interfaccia Midi | L. 49.000 |
| Prolunga per modulatore | L. 20.000 |
| Prolunga per drive | L. 30.000 |
| Penna ottica con software | L. 29.000 |
| Pistola Gun Shot | L. 99.000 |

### MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

### NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

### KICKSTART L3 SU ROM

L. 59.000

### NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

### GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dicodicare le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

### NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM

entrambi i computer) e che anche se può sembrare idiota preferirei mantenere tuttora l'anonimato.
I pensieri che dopo così tanto tempo mi stanno spingendo a scrivervi di nuovo sono sostanzialmente diversi dai soliti discorsi Mio Vs Tuo, la pirateria o, come era successo allora, la violenza nei videogiochi. Questi sono argomenti che considero sorpassati (anche se finché il divertimento videoludico rimarrà in vita è logico che ci sarà chi parteggerà per la propria macchina: è successo tra Spectrum e C64, tra Amiga e ST, tra Amiga e PC e adesso tra le varie console), e da tempo ormai.
Ora nel frattempo è spuntato un nuovo argomento: i cosiddetti effetti collaterali che possono provocare i videogiochi. Attacchi di epilessia, alienazione mentale, psicologi in allarme, eccetera eccetera... volete sapere la mia? Lasciate perdere, dicevano le stesse cose della televisione anni addietro, dicevano che la Coca Cola consumava il calcio nelle ossa, dicevano che i Buondì erano cancerogeni, lo dicono adesso della Corona (la birra)... insomma, se qualcuno non si diverte a dire baggianate di dimensioni colossali si vede che non è contento.
Ma veniamo a quello che mi sta vagando per la testa da alcuni giorni. Ora come ora (beh diciamo da una decina di anni a questa parte...) ci sono i coin-op, i computer, le console, ma il futuro? Queste sono le macchine che stanno alla base del divertimento elettronico, c'è stata una grossa evoluzione dal punto di vista tecnico e continuerà ad esserci ancora (ultimamente per simulare meglio la realtà si sono inventati: l'R360, i sedili idraulici, ecc. ecc.), ma la situazione rimarrà la stessa? Ci sarà solo un continuo miglioramento dal punto di vista meccanico? O cambierà radicalmente il modo di divertirsi sfruttando l'elettronica? La realtà virtuale è ormai un dato di fatto, e il massimo concepibile (almeno per me) è che si arriverà a dei costi di produzione così bassi che ognuno di noi potrà permettersi di avere tale sistema in casa. Forse si progetteranno altri modi di simulare la realtà, magari con un sistema di generazione olografica (sembra quasi fantascienza) che permetta di mescolare realtà a illusione, o forse no.
Però, la sostanza di questo discorso è: per quanto tempo andremo avanti col videogiocare, senza arrivare a una situazione di stallo? Ci sarà sempre il supporto tecnologico a rivoluzionare (o a migliorare sempre di più) il modo di divertirsi o saremo invece "costretti" a impiantarci davanti ad appunto una situazione stazionaria? Credo dipenda tutto dalle capacità inventive dell'uomo...
Io sono convinto in una continua evoluzione, poiché credo che le potenzialità dell'uomo siano illimitate, ma se solo comincio a riflettere sull'eventualità contraria entro in una fase di depressione acuta.
Provate a pensare ad un futuro senza evoluzione, che futuro sarebbe?
Saluti a tutta la redazione,
Lele

Non direi che il mondo sia stia semplicemente evolvendo, non sarebbe sufficiente, il mondo si sta tecnologicamente evolvendo in modo progressivamente accelerato. Dire che le possibilità dell'uomo siano illimitate è indubbiamente un'affermazione pesantuccia, ma, almeno per il momento, non credo che la situazione di stallo da te tanto temuta possa essere brevemente raggiunta (e a dire il vero non so se questo sia poi una cosa così positiva, ndMax). Circoscrivendo il discorso al nostro ambito, proviamo a partire da Pong, passiamo dall'Atari.VCS, poi il Vic 20, il Commodore 64, per arrivare all'Amiga, ai 486 alle ultime console, al CD-Rom... Quello che stupisce è la proporzionalità inversa fra tempo di sviluppo che intercorre fra l'uscita di una macchina e quella successiva (evoluta) e le potenzialità tecniche di una rispetto a quella precedente, infinitamente maggiori.
Non ci sono dubbi quindi che li miglioreremo ancora, i nostri giochi, almeno finché questo sarà possibile, ma alla fine le sensazioni che proveremo saranno sempre le stesse, oppure no? Magari ci sarà un po' di partecipazione in più (o in meno?). Pessimismo? Forse. In ogni caso il futuro dovrebbe poter essere decisamente affascinante, giocare con una macchina virtuale a Strip Poker potrebbe rivelarsi una gran bella esperienza... Pensate invece che bello vivere in prima persona le avventure di Larry, con tanto di cinque (e sei, facciamo) sensi... Siamo ancora a un livello troppo legato al presente per poter fare previsioni precise, in ogni caso noi siamo qui e vi terremo informati, e forse un giorno su TGM parleremo anche di ologrammi...

### *LA VERITA', TUTTA LA VERITA', NIENT'ALTRO CHE LA VERITA'!*

Caro Ricki, Ricky, Riki, Riky, Richi, Richy, Ricchi (the one?),
ma si può sapere come cappero ti chiami? Ormai sono a livelli critici, ogni mese il tuo nome assume forme dialettiche sempre diverse e, lasciamelo dire, mi sembra quantomeno strano!
Sono ormai parecchi numeri che sto indagando sulla tua persona e permettimi di dire che la tua identità è ormai facilmente svelabile; io non sono Tom Ponzi e immagino di non essere l'unico ad aver scoperto la sporca verità; e sì caro Ricky (o Riki, Richi, Rikky, Titti etc.) la verità (ti fa male lo so) è semplicemente una, ma andiamo per gradi!
Negli ultimi tempi ogni numero della Posta sembra fatto da persone differenti; ma facciamo degli esempi, nel numero di ottobre (o settembre, non ho voglia di andare a cercare in mezzo al casino che regna sovrano in camera mia!!!), sembri (sembri é fin troppo leggera come affermazione) "abbastanza" di parte, a tal punto che ti schieri in un modo che oserei definire spudorato, nei confronti dei PC & Compatiteli (ah, ah, ah, scusate non volevo, mi è proprio sfuggito!).
TU, proprio TU che ti sei detto sempre neutrale, hai tradito in modo così ecclatante i tuoi appassionati lettori; permettimi di dirti che ciò è quantomeno assurdo, ma chi credi di prendere in giro? Non avrai mica pensato che tutti i tuoi fan siano talmente rinco da non accorgersi di questo tuo improvviso cambiamento di personalità!
Se tutti avessero per un'attimo riletto la Posta e quindi confrontata con quella degli scorsi mesi, non ci avrebbero messo molto a capire che era tutt'altra persona che curava l'angolo più importante di TGM!
Insomma ci siamo stufati di essere presi per i fornelli, se la Posta non la fa più QUEL Ricky allora perché non lo dite chiaramente, se continuate così prima o poi mi toccherà incaricare sul serio un investigatore privato (non per niente ma il mio lavoro, studente, non mi permette di sperperare enormi quantità di denaro).
La Posta deve tornare quell'angolo di comunicazione che permette di avere un minimo di filo diretto tra il lettore e il redattore (in questo caso dovrebbe essere Ricky (o Richi, o... ok, ok, la finisco!).
Insomma chi sarà mai questo Ricky? Forse un redattore esterno che fa finta di essere interno? O magari è uno dei redattori? E se fossero tutti i Redattori? Il mistero non l'ho ancora risolto ma sono molto propenso verso la terza ipotesi; nell'ultimo numero infatti la Posta l'ha fatta Shin (e Mirko, che si è tradito nella recensione di Lionheart), qualche numero fa Orchesi e chissà quanti altri hanno scritto in quel glorioso angolo.
Ok, adesso devo tornare a studiare, ma presto tornerò per svelare tutta la verità su Ricky (o Milly, Billy, Trilly (ovvero la mucca della Milka) e ricordate che io non porto le mutande!!!
Manelli Alessio

PS: Sarete ancora presenti all'Abacus e alla Fiera dell'Infanzia? In caso di risposta affermativa porterete anche Ricky? (ah, ah, ah, che cattivo che sono!)
PPS: Quando uscirà Lionheart originale? (E' uscito, ndR). Da quando ho letto la recensione non sto più nella pelle!
Ciriciao a tutti!!! (Vi ricordate chi salutava in questo modo?)

Dunque, dunque, dunque. In questo momento sono io (Shin) a risponderti. Come avrai letto nella Posta di Febbraio, oltre al vero Ricki (ti toccherà aspettare fino al mese prossimo per sapere chi è veramente) quella Posta è stata curata dal sottoscritto, da Mirko e da MA. Più che altro il nostro compito è stato quello di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IL CURSORE

**PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz**
HD 105 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.250.000

**PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz**
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori **INTEL** (DX) e scheda audio add lib compatibile in **omaggio**

*Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre*
**Chiedi il preventivo**

**AMIGA 3000 a partire da Lit.2.490.000**
**AMIGA 4000 a partire da Lit.3.690.000**
**AMIGA 600 + Kickstart 1.3 Lit.550.000**
**AMIGA 500 Plus Appetizer + Kickstart 1.3 Lit.550.000**

**AMIGA 1200**
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.520.000
(in permuta con il tuo vecchio amiga 500 1.3 1MB)
*Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600*
*Espansione 1MB Lit.159.000* **In regalo KickStart 1.3**

**Continua la permuta dell'usato**
*Commodore 64 con registratore Lit.50.000*
*Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000*
*Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000*
*Amiga 500 Plus Lit.250.000*
*Amiga 600 Lit,250.000*
*Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000*
*Megadrive Lit.100.000*
*L'usato non viene venduto a questi prezzi)*

**Tutti i prezzi sono IVA Compresa**

**IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese**
**Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedi mattina**

---

# DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

**VIA G. MANARA 7**
**15033 CASALE MONF. (AL)**
**TEL. 0142.451594**
**FAX 0142.782112**

## ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

| Quantità | da 50 a 100 | da 210 a 300 | da 610 a 750 |
|---|---|---|---|
| | Prezzo unitario | | |
| MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA | 800 | 740 | 720 |
| MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA | 600 | 560 | 540 |
| MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA | 1000 | 950 | 850 |
| MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA | 1300 | 1200 | 1100 |

| | | |
|---|---|---|
| BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI | | L.14.000 |
| ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500 | | L. 60.000 |
| MICRO DISK 5 1/4 BOX PLASTICA | | L. 700 |
| CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE | | L. 400 |
| BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2 | | L. 39.500 |
| KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4 | | L. 6.000 |
| VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE | 120'' L. 3.950 | 180'' L.4.450 |
| MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA | | L. 1.000 |

**MAXI DISK CONVERTER** UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **58.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM

selezionare le lettere da inserire, trascriverle su computer e in alcuni casi rispondere. La Posta Synthetica è stata fatta principalmente dal sottoscritto (anche Marco, comunque, si è reso utile), mentre prologo, conclusione, alcune risposte e la revisione generale le ha fatte il vero Ricki. Per quanto riguarda l'altra Posta, cui facevi riferimento nel corso della lettera, avevi ragione, è stata opera di Andy Orchesi: uno dei redattori più preparati, anche se effettivamente un po' di parte. Questo è comunque stato, almeno fino al mese scorso, l'unico episodio nel quale sia stato qualche d'un altro ad occuparsi della Posta.
Il perché poi il mese scorso (e anche questo) le cose siano andate così, beh, è semplice! Lui era presissimo nel fare qualcosaltro di molto più importante (sempre per quanto riguarda TGM)...

### *MONOLOGO INTERIORE*

L'altro ieri stavano aggiustando la strada sotto casa, io guardavo i pesciolini rossi che sguazzavano nell'acquario... Ah, quell'acquario, l'ho comprato tre anni fa in occasione di una fiera ittica in quel di Pino Marittimo. Era un'estate calda e assolata, conobbi un mucchio di ragazze. C'era la Rosy, sempre tirata, perfino troppo, a dire il vero si comportava un po' da tr... lasciamo stare. Ah, quando usciva la sera con la sua minigonna e quel vestitino tutto attillato: aveva delle curve da far invidia a un'autostrada, ho cercato pure di uscirci insieme ma... niente, non ne voleva sapere. Poi c'era Monica, fan persa di Masini, che ogni sacrosanto giorno mi faceva due palle così con la sua Malinconoia, non ne potevo più... Ma perché sto scrivendo queste cose? Perché mi sono stufato, ecco perché. Non se ne può davvero più, sfoglio le pagine che preferisco della rivista, e cosa caspita ci trovo? Lotta disperata tra Amiga e PC.
Ricki, so che non ne hai alcuna colpa, quindi mi rivolgo direttamente ai colleghi lettori: finitela di lottare come degli scemi. Ma non vi rendete conto di quanto possano essere cretine e noiose delle petulanti e pedisseque riproduzioni della pagina dei dati tecnici delle vostre macchine? Io quando gioco mi diverto comunque, basta che ciò con cui gioco sia divertente: pensate un po' a tutte le partite a Qix (anche senza MegaVGA e centobiliardi di colori)... Possibile che tutto il tempo che è trascorso dalle diatribe C64 vs Spectrum non abbia migliorato le vostre condizioni mentali? Ma non c'è proprio nient'altro di cui parlare? Vabbè vabbè, amen, sarà per la prossima volta...
Uno stufo

### *BOARDGAME: ANDREA RISPONDE*

Ciao Andrea, mi chiamo Alessandro e ho 17 anni.
Innanzitutto vorrei dire che mi sono avvicinato al favoloso mondo degli RPG per sbaglio. Infatti circa un anno fa avevo ordinato da Milano un videogioco (Double Dragon) e invece mi sono visto arrivare una scatola rossa con su scritto DUNGEONS & DRAGONS. Da allora mi sono appassionato a questo fantastico mondo. Nel seguente anno ho svolto varie partite (di cui facevo il Master). Ora ho pensato di comprare Advanced Dungeons & Dragons, ma non ne sono molto sicuro. Cosa puoi consigliarmi tenendo conto che adoro sia il fantasy che il cyberpunk?
Domande:
1) Come si usano le miniature? Bisogna usare per le mappe fogli con quadretti stratosfericamente grandi?
2) Cosa ne pensi dei seguenti RPG: Il Signore degli Anelli; Il Richiamo di Cthulhu; Robotech; I Cavalieri del Tempio; Uno Sguardo nel Buio; Cyberpunk; Martin Mystere; Dylan Dog?
3) Puoi descriverli brevemente?
Ti saluto e ti ringrazio in anticipo per aver pubblicato la mia lettera
Alex "RPG" Cossu

Caro Alex, ti ringrazio per la lettera che contiene domande che interesseranno sicuramente a tutti gli appassionati e passo subito alle risposte.
1) Le miniature, che molti si ostinano a chiamare soldatini o, peggio, pupazzetti (argh!!!), non sono indispensabili all'interno di un gioco di ruolo, ma di sicuro si rivelano estremamente utili e comode. La loro funzione principale, oltre a un puro effetto scenografico, è quella di stabilire in maniera estremamente precisa la posizione dei singoli giocatori rispetto all'ambiente che li circonda e, soprattutto, rispetto a eventuali avversari. Il fatto è che indicazioni orali del tipo "il mio guerriero si mette tra l'orco e il mago" tendono spesso a essere fraintese e, mentre il giocatore intende una cosa, il Master ne capisce un'altra, con risultati spesso disastrosi (dalla morte del personaggio a furibonde liti). Le miniature danno un'indicazione precisa del punto in cui si trovano personaggi e mostri, senza possibilità di errore. I più esigenti possono acquistare anche gli elementi paesaggistici di cartone, in vendita presso tutti i negozi specializzati, ma per chi si accontenta basta tracciare eventuali pareti su di un foglio bianco che funge da base di gioco. Una soluzione estremamente efficace in questo senso è quella di utilizzare una lavagnetta cancellabile, in modo da evitare lo spreco di tonnellate di carta.
3) Rispondo prima a questa per comodità: Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli è ambientato nel magico mondo creato da J.R.R. Tolkien, da tutti considerato come il più grande scrittore fantasy di tutti i tempi. Si tratta di un gioco estremamente preciso e realistico, e quindi non semplicissimo dal punto di vista delle regole. Questi stessi caratteri si ritrovano anche nelle espansioni, piene di dettagli e particolari utili. La presenza di mostri ed esseri particolari è abbastanza ridotta, soprattutto se lo confrontiamo con un gioco come Dungeons & Dragons, e personalmente ritengo che questo sia un bene. Il Richiamo di Cthulhu è invece un Gioco di Ruolo horror, in particolare ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft, altro grande autore di fama mondiale. Il sistema di regole è semplice ma efficace, e meritano una particolare lode la mancanza di livelli (non trovate stupido che il vostro personaggio cresca tutto di un botto dopo aver accumulato abbastanza punti esperienza? É meglio invece un aumento minore ma continuo, libero dai vincoli dei livelli) e la presenza dei Punti Sanità, grazie ai quali è stabilire se un personaggio cade in preda al panico o impazzisce. Riuscire a giocarlo in maniera decente richiede comunque un'ottima preparazione da parte del Master. Robotech non è altro che il Gioco di Ruolo di Battletech, la celebre simulazione in cui ci si affronta a bordo di enormi esoscheletri ultracorazzati, e contiene un mucchio di interessanti regole supplementari. I Cavalieri del Tempio - Gdr interamente italiano - conduce i giocatori a spasso per il tempo, dando anche la possibilità di imparare qualcosa di più della storia (un modo divertente per studiare), con regole abbastanza complesse. Cyberpunk, ancora una volta ispirato a un libro, o meglio, a un intero filone letterario, è ambientato in un violento futuro, interamente dominato dalla tecnologia e dai soprusi. Le regole sono semplici, mentre molta attenzione è stata rivolta a tutti gli elementi di contorno al gioco, dagli impianti cibernetici ai collegamenti in realtà virtuale. Martin Mystere e Dylan Dog utilizzano uno stesso sistema di gioco (in realtà Martin Mystere è solo un espansione per Dylan Dog) e danno la possibilità di ambientare le proprie partite nel magico mondo di due tra i più celebri fumetti italiani.
2) Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli è secondo me il miglior Gioco di Ruolo attualmente in commercio, grazie alla sapiente unione di un perfetto sistema di regole con la più grande saga fantasy mai scritta. L'unico ostacolo può essere dato dalla difficoltà, ma è inevitabile vista la precisione del gioco. Anche Il Richiamo di Cthulhu è veramente bello, ma si rivolge a un pubblico forse più elittario. Scarso invece Robotech, che trova la propria collocazione unicamente come espansione del più celebre Battletech. I Cavalieri del Tempio parte da un'idea di base decisamente interessante, ma risulta troppo complesso in rapporto alla qualità stesa del gioco. Ottimo Cyberpunk, che riesce a ricreare alla perfezione la atmosfere dei celebri romanzi di Gibson, con regole facili e veloci da imparare, e un ottimo approfondimento dei futuristici sistemi cibernetici. Chiude infine la rassegna Dylan Dog, interamente "Made in Italy", che unisce l'ambientazione del più famoso fumetto italia-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM

no con un ottimo sistema di regole.
Se, come hai detto, i tuoi generi preferiti sono il fantasy e il cyberpunk, direi che la scelta viene limitata a due unici titoli: Cyberpunk e Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli. Personalmente preferisco il primo, ma questo deriva unicamente dalla mia grande passione per le opere di Tolkien; considerato comunque il fatto che possiedi già un fantasy (Dungeons & Dragons), ti conviene forse provare Cyberpunk, in modo da avere due titoli completamente diversi tra loro.
In ogni caso, buon divertimento!

### *IL DOMANDONE DEL MESE*

Cari redattori di Games Machine sono Salvatore Mazzola e vorrei darvi un suggerimento: di scrivere il voto in alcuni giochi come: Sreet Fighter 2 o Body Blows o Super Frog. Io vi voglio suggerire questa cosa perché molti lettori come me e anche miei amici ci tengono molto al voto, specialmente nei giochi brutti o discreti o qualche volta nei giochi belli. Quindi vi prego di pensare a questo suggerimento, se non potete farlo per qualche motivo vi prego di rispondermi (l'indirizzo è dietro la busta). Buon Lavoro e Buone Feste.

La domanda non m'è troppo chiara... ma ho come l'impressione che
ci sia qualche d'uno che ancora non abbia colto la differenza tra una preview e una recensione...

### *IL DOMANDONE DEL MESE*
(Parte Seconda)

Cari redattori di (The, e due! NdR) Games Machine sono Mazzola Salvatore e vi ho scritto altre volte. Vi scrivo un'altra volta per ringraziarvi per aver messo nel giornale di questo mese il voto a Sreet Fighter II, però secondo me e secondo altri lettori (molti miei amici) siete stati un po' ingiusti a dare 81 (81 cosa? Anni di reclusione?!? NdSH), perché l'Amiga per ottenere questa grafica (scusate la frase) deve avere sputato sangue, e anche perché il gioco non e poi tanto brutto ansi e quasi uguale (si fa per dire) come quello del Super Nintendo e c'è molta differenza di prezzo sia dal negozio specializzato (£ 50000) e l'edicola (£18000) e invece quello del Super Nintendo costa £180000. Poi volevo chiedervi un grande favore se è possibile di cambiare il tipo di votazione nei giochi come al posto di tecnica si potrebbe mettere grafica e al posto di innovazione sonoro ecc. Un'ultima cosa vi chiedo se qualche volta perfavore mi potreste rispondere su che cosa ne pensate delle mie lettere e dei miei consigli, lo so che siete molto occupati ma se potete sprecare qualche minuto del vostro tempo a rispondermi e io ne sarei molto felice.
Mazzola Salvatore (PA)

Dunque, premesso che entrambe le lettere sono rimaste inalterate, sono giunto alla conclusione di girare le domande al Paolone, autore della recensione di SF2...
Allora allora, ah, che bello, finalmente sono riuscito a mettere le mie sudicie zampe anche sulla Posta di TGM. Vabbè, avrei preferito farlo in un altro modo. Tralasciando la totale "degrammatizzazione" della tua lettera, non sei stato l'unico a contestare il mio 81%. Sapete che vi dico? Inizio a pentirmi anch'io: forse avrei fatto meglio a dargli 61%, e che non se ne parli più: una grafica del genere non spreme assolutamente l'Amiga, anzi, usare oggi 8+8 colori è un vero insulto ai chip del Commodore, che sono ormai abituati a prestazioni ben migliori... La giocabilità non ha niente a che vedere col coin-op, e tutta la realizzazione si pone qualche centinaio di gradini al di sotto della versione Super Famicom. Se poi aggiungiamo tutti i problemi che ci ha dato solo CARICANDOLO (e non solo su A1200, dove solo più recentemente hanno corretto il bug che ne impediva la compatibilità) e il fatto che non sappia cosa sia il drive esterno... Con questo non voglio certamente mettere in cattiva luce una macchina come l'Amiga: anzi, un gioiello di tecnologia così, nel 1993, meriterebbe una conversione PERFETTA di Street Fighter II, tecnicamente possibile. OK? Ah, un'ultima cosa: il prossimo che ci scrive che un gioco "in edicola costa solo 18000" si ritroverà le unghie strappate col Black'n'Decker. E lo faccio io di persona!
*ALT! A questo punto intervengo io (Max), autore dell'"overall" sulla votazione di Street Fighter II. Secondo me il voto è più che appropriato e siccome sono praticamente l'unico qui in redazione a pensarla così, mi espongo di persona e invoco un referendum globale per sapere esattamente cosa ne pensiate (fateci pervenire in qualunque modo la vostra votazione). Rimango infatti dell'idea che la US Gold, lungi dall'aver sfornato un capolavoro, abbia comunque realizzato una conversione dignitosa.

### *SYNTHETICAMENTE*

E anche questa volta siamo arrivati all'angolo dei saluti, delle citazioni e, perché no, a quell'angolo cui ognuno di voi (forse...) ripone le proprie residue speranze di vedersi nominato.
Comincio subito col salutare Marco e Salvatore Vacchini, alias The Bidon Brothers Strikes Again, i quali oltre ad essere appassionati di Ken Shiro, e dei cartoni animati giapponesi, si sono contraddistinti per la singolare foto allegata, riguardante L'Osteria del Gufo di Folgaria.
Passiamo quindi ad Andrea Cerrito, il quale sicuramente ha capito il perché di una non-pubblicazione nonostante le validissime argomentazioni.
Abbiamo rinvenuto una musicassetta senza alcune documentazione allegata contenente delle musiche di alcuni videogiochi... Presumo fossero da indovinare a quali titoli appartenessero. Ecco quelli che abbiamo individuato: SpeedBall 2, Gods, Magic Pockets, Lemmings, Indy 500, 4D SPorts Driving. L'ignoto autore ci faccia sapere se abbiamo colto o meno nel segno.
Marcello Vinonuovo (detto Cicerone) vuole sapere come mai Max era in cima all'albero di Natale redattoriale comparso nel numero di Dicembre (perché se cadi da lì è da dove ti fai più male... NdMax), e vorrebbe una foto con dedica della nostra amata e insostituibile Roberta (che ne approfitta per salutare Lorenzo da Firenze). In uno dei prossimi numeri stiamo valutando l'ipotesi d'allegare all'interno un poster a grandezza naturale, peccato solo che, dopo la Donatella, anche lei sia piuttosto restia ad indossare il vestito da coniglietta...
Torna a farsi sentire il Genovese Con Parenti In Scozia, che commenta così la nostra partecipazione a Game Master: "Dunque, tema di scottante attualità è la partecipazione di alcuni nostri paladini alla trasmissione Game Master... se volete sapere le mie impressioni al riguardo (e so che le volete sapere)...
Max, il mio redattore prediletto, è sicuramente il peggior attore, o comparsa, o come cavolo volete, mai visto in Europa (facciamo nel mondo. Direi... "lé pèjeur"! NdMax).
Naturalmente anche gli altri sono spaventosi; sembrano tante cozze che sciano in montagna. L'unico che un po' si salva è il borioso Marco Auletta che con la sua aria da professore da lezione a tutta l'Italia. Ho poi scoperto l'origine dell'immagine che il videogiocatore ha nel mondo (imbecille, obeso e un po' impedito); ma li avete visti i ragazzi (se così li si può chiamare) che vanno a chiedere i consigli al gran Maestro? Sono ributtanti, come del resto i doppiaggi"...
Piuttosto velenoso (che dovrebbe essere anche l'unico quiz che ho risolto (AliceCooper), ma sicuramente realista. Cercheremo di riscattarci quanto prima...
Rispondendo a Luigi Bruzzone (del quale saluto anche il fratello, complimenti per l'esame di composizione) posso dirti che l'uscita di Overdrive è slittata a Luglio, che di Maniac Mansion 2 per Amiga non se ne sa nulla e che Max non è una persona seria (però non si cala gli acidi, così rispondo anche a Oliva Francesco).
Chiudo con un quiz musicale veramente facile... "Ella ballava sul fuoco, profumo di sesso attorno a sé...". Alla prossima.

### *CONCLUSIONE*

Ho scritto poco, ma ho riletto tutto...
Stressato e appassionato, il vostro

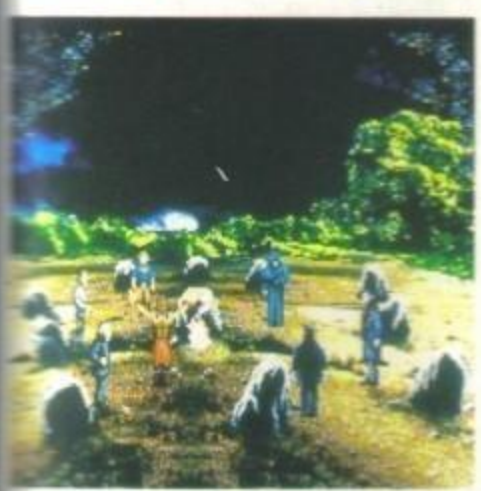
***RICKI***

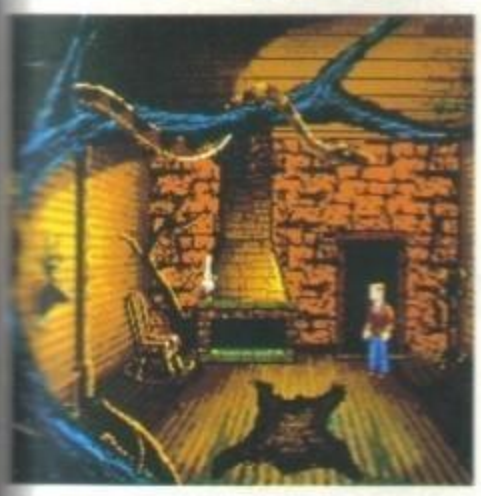
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SHADOW OF THE COMET

# Al passar della cometa Cthulhu ricomparirà





**INCHIESTA AI CONFINI DELLA REALTÀ IN UN VILLAGGIO MALEDETTO.**
All'epoca dell'ultimo passaggio della cometa di Halley lo studioso Lord Boleskine aveva osservato che da un punto preciso del villaggio di Illsmouth le stelle brillavano stranamente vicine e minacciose. Questo fenomeno lo condusse alla follia e le sue ricerche caddero nell'oblio. Nel 1910 voi decidete di recarvi ad Illsmouth in qualità di giovane astronomo, tre giorni prima del prossimo passaggio della cometa, per svelare questi misteri. Shadow of the Comet vi porterà nel mondo terrificante degli adoratori di Cthulhu per un'indagine ai confini della realtà. Avrete solo tre giorni e tre notti per scongiurare la maledizione che minaccia il mondo intero, perché quando passerà la cometa, Cthulhu e i Grandi Avi ricompariranno. Nel villaggio farete la conoscenza di una quarantina di personaggi dalla personalità molto differente. Vi daranno preziose informazioni che verranno automaticamente annotate in un diario che potete consultare in qualsiasi momento. In quest'affascinante avventura esplorerete oltre 100 scenari che compariranno a pieno schermo sul vostro monitor, mentre i comandi della tastiera vi serviranno per le azioni del vostro eroe. Riuscirete a scongiurare la maledizione di Cthulhu e a scacciare l'ombra della cometa?

INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA CTO

Shadow of the Comet è disponibile per PC.
Istruzioni e gioco in italiano

COGNOME .....
NOME .....
VIA .....
CODICE POSTALE .....
CITTA' .....
PAESE .....
TIPO DI COMPUTER .....

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi offerti da INFOGRAMES.

**Inviare il tagliando a C.T.O, Via Piemonte 7/F, 40069 ZOLA PREDOSA (BOLOGNA)**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

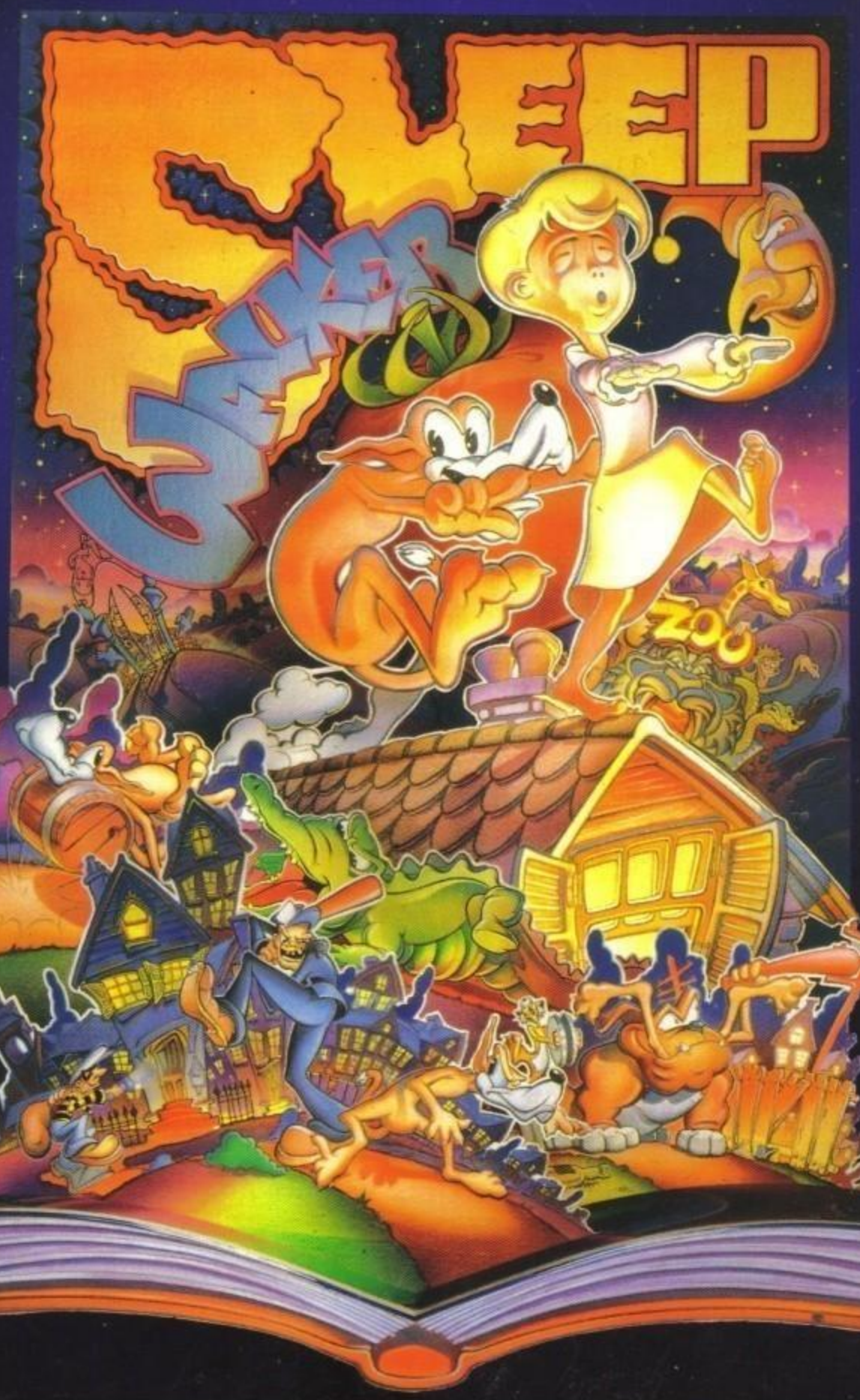
http://www.oldgamesitalia.net/

# NON ADDORMENTARTI...

## NON SI SA MAI DOVE TI POTRESTI RISVEGLIARE!

AMIGA 1 MEG
PC 12 mHZ 286,
386 sx, 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA:
ADLIB, SOUNDBLASTER.

| | |
|---|---|
| **C64 C** | **L. 29.900** |
| **C64 D** | **L. 29.900** |
| **AMIGA** | **L. 39.900** |
| **PC** | **L. 49.900** |




SI PREPARA UNA NOTTE AGITATA PER IL NOSTRO LEE. É PROFONDAMENTE ADDORMENTATO MA NULLA GLI IMPEDIRÀ DI INTRAPPRENDERE UNO DEI SUOI MOVIMENTATI VIAGGI NOTTURNI! PER FORTUNA HA UN BUFFO AMICO, CHE FARÀ DEL SUO MEGLIO PER TENERE LONTANO IL SUO PADRONE DAI GUAI E PER RENDERE DOLCE IL SUO RISVEGLIO: IL FEDELE CAGNOLINO RALPH. RALPH POTRÀ ESSERE INFASTIDITO IN QUALSIASI MANIERA MA NIENTE LO FARÀ INDIETREGGIARE DAVANTI AL SUO DOVERE. NATURALMENTE, GRAZIE AL SUO SONNAMBULISMO LEE FINIRÀ PER CONDURRE RALPH NEI POSTI PIÙ PERICOLOSI, PER ESEMPIO NEL BEL MEZZO DELLE IMPALCATURE DI UN CANTIERE EDILE O DEL TRAFFICO DI UNA CITTÀ.

MA IL SUO FIDO COMPAGNO SI PRODIGHERÀ PER SALVARE LEE DALLE MILLE INSIDIE SEMPRE IN AGGUATO...

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

(C) 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/